KOUDELKA

OFFICIAL PERFECT GUIDE

クーデルカ 公式パーフェクトガイド

ファミ通 責任編集

Koudelka

Official Perfect Guide

クーデルカ公式パーフェクトガイド

CONTENTS

クーデルカ公式パーフェクトガイド

Koudelka Official Perfect Guide

第1章　基礎知識 -Basic Knowledge- 3

登場人物紹介 4

探索　ネメトン修道院の真実を暴く 6

成長　より強くなる為に知るべきこと 10

戦闘　闇に生きる魔物たちを退ける術 12

第2章　攻略 -Capture- 17

第2章の読みかた 18

DISC1 20

DISC2 34

DISC3 58

DISC4 86

エンディング 98

シナリオ最短クリア 100

㈱サクノス代表　菊田裕樹氏　インタビュー 102

8つの隠しアイテム 106

第3章　データ -Data- 107

アイテム 108

魔法 112

モンスター 113

INDEX 126

第1章

Basic Knowledge

基礎知識

登場人物紹介

クーデルカ・イアサント

Koudelka Iasant

2つの世界を生きる少女

黒ずくめの身軽そうな衣装をまとった、ポニーテールの少女。それがこの物語の主人公、クーデルカ・イアサントである。

1879年、彼女はウェールズの片田舎で生を受けた。元より、裕福な生活を望むことは叶わなかったが、クーデルカを苦しめたのは飢えでも身分でもなかった。まだ幼かったころの彼女を苦しめたもの……、それは霊能力だった。

生まれながらにして彼女に備わった力は、そこらの霊媒師やオカルティストをはるかに凌ぎ、彼女は霊との会話や治癒の技を巧みに行うことができた。しかし、それが仲間に恐れられ、追放される。

今回の事件に彼女が巻き込まれたのも、そんな彼女の奇異な力がどこかで関係しているのかもしれない。

エドワード・プランケット

Edward Plunkett

その止まらない冒険家魂

エドワードは1878年、ロンドンの名家に生まれた。

彼は幼少の頃より「探検」や「冒険」という言葉に憧れ、自分もそういったものと接して生きていきたいと望んだ。しかし、彼の父親はそんな生き方をエドワードに許しはしなかった。ありもしない「理想郷」に想いを馳せるエドワードを叱り、学業に専念することを強制したのである。それがエドワードにはたまらなく嫌だった。

しかし、彼の気持ちは変わることはなく、数年前、ついに爆発する。彼は大学生活を放棄し、アテのない旅に出たのだ。そして今、彼は本物の未知なるモノと対峙することになる。

ジェームズ・オフラハティー

James O'Flaherty

耐え忍ぶ男

エドワードが己の欲望のままに行動するのに対し、オフラハティーはあくまで規則や義務を厳守する。

アイルランドの商家に生まれた彼は、青年時代をロンドンで過ごした。勤勉だった彼は多くの知識を大学で学び、その後、ヴァチカンへ渡って神父への道を歩み始める。彼はその敬虔さが評価され、ついに司教にまで登り詰めた。

しかし、彼は常に罪悪感を胸に抱いていた。彼はある想いを無理矢理おさえ込み、司教として過ごしてきたからだ。

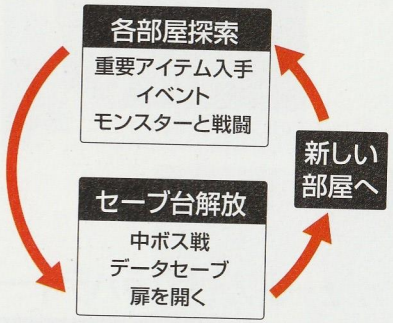
そんな中、彼は法王庁よりある密命を受け、再びイギリスに足を踏み入れることになる。その密命は、彼自身の過去に大きく関係することだった。

探索 ネメトン修道院の真実を暴く

『クーデルカ』は19世紀末の混沌とした時代を舞台にしたRPGだ。そのゲームの展開には、ある程度決まったルールのようなものがある。ここではそのルールの基本的なポイントについて説明する。

基本的なゲームの流れ

■『クーデルカ』プレイの流れ



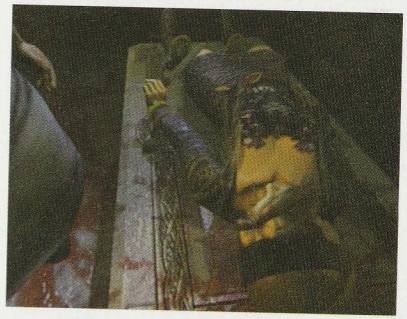
左の図を見てほしい。これが『クーデルカ』のプレイの流れだ。

プレイヤーが一番多く行うこと、それはクーデルカ本人(及びエドワードとオフラハティー)を修道院内で移動させ、修道院内の各所を調べることである。修道院内には多種多様なアイテムが落ちている。そのほとんどは戦闘で役に立つものばかりだが、中には物語を進めるために必ず必要な重要なアイテムがある。ちなみに本書ではそれら重要なアイテムの取り逃しがないよう、細かくそのアイテムの落ちている場所が説明されている。

また、修道院内にはモンスターが徘徊している。一部の限定された地域を除いて、ほぼすべての場所でモンスターと遭遇する可能性がある。本書では、どこにどんなモンスターが出現するかが、その部屋のページを見ればわかるように明記してある。

修道院内には様々な仕掛けが施されているが、その中でも特に重要な施設がある。それはセーブ台である。聖水の湧くところは、セーブ台になっていてデータの保存ができる。しかし、セーブ台は例外を除き、そのすべてが強力な中ボスによって守られている。

中ボスを倒せばセーブ台が解放されるだけでなく、修道院内の特定の扉が開放されることも多い。つまりセーブ台を解放すれば、新しい部屋へ行けるようになるわけだ。



ゲーム中は要所要所で美しいムービーシーンが展開し、物語を盛り上げてくれる。

セーブ台解放

ゲーム中に登場するセーブ台の数は、隠しセーブ台を含めれば全部で10カ所。前にも書いたが、例外的な2カ所を除き、そのすべてを中ボスモンスターが守っている。この中ボスとの対決が、ゲームの1つの区切りと考えていい。

中ボスは、当然普通のモンスターより強い。しかし、その分倒したときの見返りは大きい。以下は中ボスを倒したときのメリットだ。

❶ セーブ台が解放される
❷ 強力な武器などを落とすことが多い
❸ 重要なアイテムを落とすことがある
❹ 新しい魔法を覚えることがある
❺ 霊力で閉ざされた扉が開くようになる

❸で言う重要なアイテムとは、そのアイテムがないことにはそれ以上物語が進行しなくなるアイテムのことだ。詳しくは8ページを参照してほしい。

❹についてだが、『クーデルカ』のキャラクターたちは中ボスを倒さないと魔法のレパートリーを増やすことができないのだ。どの中ボスを倒せばどの魔法を覚えるかは、15ページで紹介している。

❺については、次の項で説明しよう。

開かない扉の数々

クーデルカたちは、最初からどんな場所にでも行けるわけではない。以下のような仕掛けのある扉が『クーデルカ』の中には登場する。

❶ 霊力に閉ざされた扉
❷ カンヌキのかけられた扉
❸ カギのかかった扉
❹ その他の仕掛け

❶は中ボスの放つ霊力によって閉ざされた扉だ。このタイプの扉は、中ボスを倒せば開くようになる。

❷は扉の一方からカンヌキがかけられている。このタイプの扉は別ルートで扉の向こう側まで行き、カンヌキを外すことで自由に行き来ができるようになる。

❸は特定のカギがかけられた扉だ。『クーデルカ』に登場するカギは全部特定の色をしている。例えば「赤いカギ」のかけられた扉は「赤いカギ」を持っていれば通行できるようになる。

❹は色々なケースがあり、一概には説明できない。隠し扉の類は一見して扉には見えないこともある。大抵はその扉を開けるギミックが部屋のそばに仕掛けられており、その秘密を見破れば通行可能になる。

左のようなメッセージが表示されたときは要注意。近くに中ボスが潜んでいる証拠だ。

希にセーブ台とはまったく関係ない中ボスも登場し、クーデルカたちを苦しめる。

ゲームスタート直後、クーデルカたちは、早速カンヌキつきの扉と出くわすことになる。

ギミックの謎を解くのも楽しみの1つ。ヒントは修道院のどこかに必ず隠されている。

アイテムの特殊性

『クーデルカ』に登場するアイテムは、次のように分類できる。

❶ 消費型アイテム
❷ 武器
❸ 防具・アクセサリー
❹ 重要アイテム

❶は使用するとなくなるアイテムだ。戦闘中に使えるものと使えないものがあるので注意してもらいたい。これら消費型アイテムは、同じものはまとめて保持できるのがうれしい。ただし、アイテムの持てる最大数は99で、それ以上は保持することができない。

❷はさらに、銃器タイプとその他に分けることができる。銃器タイプの武器を使用するには弾や矢が必要だ。弾や矢は消費型アイテムである。その他の武器は弾も矢も必要としないが、使用するたびに耐久度が減少し、耐久度が0になった瞬間に壊れてしまう。ちなみに、銃器タイプには耐久度がなく、壊れることもない。

❸には耐久度はなく、壊れる心配もない。

❷も❸も装備することでAP(アビリティ・ポイント、つまり能力値)が上がる。

❹については次の項を参照すること。

重要アイテム

重要アイテムとは、物語を進める上で絶対に必要になるアイテムのことだ。一部の例外を除き、重要アイテムは捨てることができない。重要アイテムは、以下のようにしてクーデルカたちの手に渡る。

❶ 部屋で拾う
❷ 中ボスから奪う
❸ イベント後、手に入る

❶を手に入れるのはもっとも簡単だが、ある意味一番厄介なタイプである。何故なら、プレイヤーが見落としてしまったらほとんど手に入らない場合もあるからである。部屋を歩いているとき、クーデルカが妙な方向を見たら要注意だ。

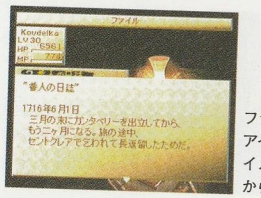
❷は中ボスを倒したとき、ゲットできるアイテムの中に重要アイテムが混ざっているタイプだ。このタイプの重要アイテムを見落とすことは考えられない。何故ならこのタイプの重要アイテムは、「拾わない」を選択することができないからだ。

❸は❶に似たタイプだ。しかし、これを手に入れるには、何らかのイベントをこなさないといけない。イベントをこなす為に、さらにまた別の重要アイテムが必要になることもしばしばある。

使っていた武器が壊れてしまうのが、面白いところであり怖いところでもある。

武器や防具の名前は、自由に変えることができる。気に入った名前をつけよう。

「ペンダント」は重要アイテムだが、捨てることが可能である。しかし、捨ててしまうのは……。



ファイルタイプの重要アイテムもある。ファイルは、メニュー画面から読める。

モンスターへの対処

『クーデルカ』に登場するモンスターには、それぞれ名前が設定されているが、残念ながらプレイヤーがゲーム中にその名前を知ることはできない。だから、見かけとモンスターの能力を覚えておく必要がある。

ほとんどのモンスターは、その色により3種類にわかれており、それぞれ、少しずつ能力が異なる。またそれだけでなく、モンスターにはレベルがあり、例えば同じインバースAというモンスターでも、レベル5のインバースAとレベル30のインバースAとでは強さが段違いなのだ。ただし、レベル差はAPやHP、MPに関係するが、モンスターの攻撃手段はレベルが高かろうが低かろうが同じである。

レベルは、同じモンスターでも違いがあるが、修道院の各部屋ごとに現れるモンスターのレベルは、違う種族でも一定である。例えば厨房のモンスターはレベル5だが、廃墟はレベル35、といった具合だ。

モンスターからは当然逃げることができるが、中ボス戦では逃げることができない。例外として、絶対プレイヤーに負けない中ボスと戦うときだけは逃げることができる。

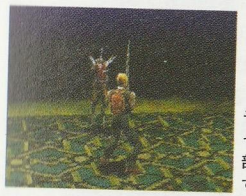
物語の分岐

『クーデルカ』には骨格となる物語が存在し、その流れにそってゲームが展開する仕組みになっている。しかし、2箇所だけ物語が分岐する箇所が存在する。

1つ目はディスク3、謎の美少女への対処である。プレイヤーの楽しみを奪うことになるので、ここには具体的なことは書かないが、ある2つの条件を満たしているかどうかで少女が最終的にどうなるかが変化する。詳しくは74ページを参照してほしい。

2つ目はディスク4、最後の敵との戦闘と関係している。やはり具体的な分岐の方法はここでは書かないが、『クーデルカ』には2つのエンディングが用意されている。詳しくは98ページを参照してほしい。この2つの結末はまったく異なる内容で、非常に興味深い。『クーデルカ』ファンを自負する人には、ぜひとも両方の結末を体験していただきたいところだ。

また、エンディングテロップが流れないので厳密にはエンディングとは言えないのだが、クーデルカたちが目的を果たせず全滅するというバッドエンディングが存在する。これについては、94ページを参照すること。



モンスターのレベルは、そのモンスターとどの部屋で会ったかで変化する。

中ボスへの攻撃が何一つ通用しないときは、逃げられるかどうかを試すべきだ。

クーデルカたちの前に現れる銀髪の美少女。彼女はいったい何者なのか?

最後の行動次第で、まったく違う結末がクーデルカたちを待っている。

成長 より強くなる為に知るべきこと

『クーデルカ』に登場するキャラクターには強さを表現する概念としてレベルというものが使われているが、レベルが上がったら「強くなりました」といったシステムではない。強くなるにはコツが必要なのだ。

レベルと熟練度

『クーデルカ』で使われる「レベル」という言葉には2つの意味がある。1つはキャラクター自身の強さの目安である「レベル」、もう1つは特定の武器や魔法への熟知度の目安である「レベル」である。このうち、後者はプレイヤーキャラクターにしかない概念だ。

強さのレベルはモンスターを倒し、経験点を得ることで上げることができる。注意してほしいのは、『クーデルカ』ではレベルが上がるだけでは攻撃力も防御力も、HPの上限も増えないということである。それは、レベルが上がるとボーナスポイントが4点与えられ、それを自分の好みにあわせ各APに振り分けるという仕組みだからだ。このとき振り分けなかった要素はまったく成長しない。つまりHPの上限を増やしたければVITに最低でも1点は振り分けないと、HPの上限は絶対に増えないのである。故にボーナスポイントの割り振りには細心の注意を要する。特に防御力に関係するVITとPIEは重要だ。

武器や魔法に関するレベルは、熟練度に関係しており熟練度を上げれば上がる。熟練度は特定の武器(もしくは魔法)を使用することで上げることができ、モンスターの強さなどは関係ない。たくさん、その武器(もしくは魔法)を使いさえすれば熟練度は上がる。また、熟練度は武器の系統ごとに分けて計算されている。武器レベルや魔法レベルを上げたときの恩恵については15ページと16ページを参照してほしい。

■経験点とレベル(経験点は累計)

レベル	経験点	レベル	経験点
2	400	15	22,500
3	900	20	40,000
4	1,600	25	62,500
5	2,500	30	90,000
6	3,600	40	160,000
7	4,900	50	250,000
8	6,400	70	490,000
9	8,100	90	810,000
10	10,000	99	980,100

■熟練度とレベル

レベル	熟練度
1	0
2	1,000
3	2,000

武器の熟練度は1回攻撃するたびに10、魔法の熟練度はレベル1における消費MP1につき5が増える。レベル2では2倍、レベル3では3倍となっていく。

特定の武器を熟知

武器のレベルは特に意識しなくても、ゲーム中に登場する武器を片っ端から使っていけば上昇する。しかし、自分で好みの武器を選び、独創的なスタイルで戦った方が戦闘はより面白みが増す。

武器レベルを上げるときのジレンマは、その武器のレベルを上げようと思ったら、その武器を使用しなくてはならず、しかも射撃武器を除くすべての武器は、使い続ければいずれは壊れるということである。しかし、こればかりはどうしようもない。なので、特定の武器を強くしようと思ったら、その武器をひたすら使い、武器レベルが3になった時点で武器の使用をストップ、それ以降は中ボス戦など重要な戦闘でのみ、その極めた武器で戦う……というスタイルがいいだろう。

ただ、キャラクターのAP(12ページ参照)によって使用する武器の選択をしなければいけない。STRの高いキャラクターにアクスを装備させたら、確かに一撃あたりのダメージは凄まじいものになる。しかし、アカスのAGLは低いので、いつまで経っても順番が回ってこない……といった、悲しいことも考えられる。

武器の数は限られている。どこでどれくらい使うかは計算して戦うべきだろう。

1種類の武器を2〜3キャラで持ち回りするのは効率が悪い。誰か1人に特化させよう。

魔法の使いすぎに注意

武器レベルは上げすぎて困るということはないのだが、魔法レベルは上げすぎると1つだけ問題が発生する。それは消費MPが増加するということである。

魔法レベルが上がると、そのレベルの高い魔法を使うと消費するMPの量が2倍、4倍と増えてしまうのだ。魔法レベルが上がれば魔法の効果も上がるので問題ないと言うこともできなくはないが、PIEが低くMPの少ないキャラクターの場合、一度しか魔法が使えないということになることもありうる。必要もないのに無駄に魔法を使い、魔法レベルを上げすぎてしまわないように注意しておきたい。

なお、効果範囲の広がらない魔法は、一見魔法レベルを上げても損するだけのように思われがちだ。しかし、そんなことはない。例えばフォース系の魔法の場合、増える(減る)APの量が1レベルなら3のところが、2レベルで6、3レベルで9と、増大するのだ。これらフォース系の魔法は原則として味方にかけるため、回避されないのでうれしい。

魔法の効果範囲が広がるのはいいが、毎回大量のMPを消費するのは厳しい。

結局、最終的に求められるのはバランス感覚だ。自分に必要な魔法の強化を目指そう。

戦闘

闇に生きる魔物たちを退ける術

ここでは取扱説明書を読んだだけではわからない、戦闘に関する様々な知識を紹介する。これを読んでAPやポジション、属性や武器など、様々なデータが戦闘には影響していることを理解してほしい。

各々のAPの役割

APとはアビリティ・ポイント、つまり能力値の略称だ。『クーデルカ』に登場するキャラクターやモンスターのすべてには、必ず8つのAPが設定されている。APにはそれぞれ役割があり、それをまとめると右の表のようになる。

この『クーデルカ』戦闘システムは、少し変わっている。それは、何らかの攻撃を1回行うと、実際の計算では何回も小さな攻撃を繰り返すのだ。その小さな攻撃の回数は、物理攻撃ならDEX、魔法攻撃ならMNDが高いと増加する。そして小さな攻撃の命中した回数だけダメージを判定する。つまりDEXやMNDが高ければ、命中率が増し、それだけ敵に与えるダメージも増えるわけだ。また、小さな攻撃のダメージの大きさは物理攻撃ならSTR、魔法攻撃ならINTが関係する(それと、わずかながらLUCの値も)。これら小さなダメージを合計したものが、戦闘時表示されるダメージなのだ。武器のレベルが上がって2〜3回攻撃するときは、これらの計算を2〜3回行っている。

では、防御する側はどうかというと、防御する側のDEX(魔法攻撃ならMND)が高ければ、相手の小さな攻撃の回数が減る。また、これら小さな攻撃のダメージの量はVIT(魔法攻撃ならPIE)が高ければ小さくなる(その際LUCもわずかに影響する)。

AGLは、キャラクターの行動する順序に関係する。まだAGLが低い序盤では行動しても、AGLの高い他のキャラクターに抜かされてしまうことがある。キャラクターが何らかの行動を行うと、そのキャラクターは次の行動を行うまで、時間が経つのを待つ必要がある。その実待機時間は行動消費時間(行動内容により異なる)÷AGL(端数は切り捨て)で計算されている。しかし、この結果、もし同タイミングで複数のキャラクターが次の行動をすることになった場合、クーデルカ>エドワード>オフラハティー>モンスターの順に優先して、早く行動する権利が与えられる。

■AP(アビリティ・ポイント)早見表

AP名	役　割
STR	物理攻撃の攻撃力に影響する
VIT	HPの上限に影響する 物理攻撃に対する防御力に影響する
DEX	物理攻撃の命中率に影響する 物理攻撃に対する回避率に影響する
AGL	行動の順番に影響する 逃亡の成功率に影響する
INT	魔法攻撃の攻撃力に影響する
PIE	MPの上限に影響する 魔法攻撃に対する防御力に影響する
MND	魔法攻撃の命中率に影響する 魔法攻撃に対する回避率に影響する
LUC	物理・魔法攻撃の攻撃力若干に影響する 物理・魔法攻撃に対する防御力に若干に影響する 異常状態からの回復に影響する 逃亡の成功率に影響する

フィールドのルール

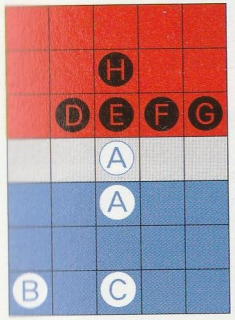
『クーデルカ』の戦闘は、7×7のフィールド上で行われる。下図のように敵は向こう側の3×5の範囲に現れ、自分たちは手前の3×5の範囲に現れる。このときのクーデルカやエドワードの最初の立ち位置は、メニューの「ポジション」で設定できる。

では、下の図を使いながら、これらフィールドとポジションのことを詳しく説明しよう。

移動は、敵がいる横のラインには行えない。例えばⒶは青またはグレーのマスには移動できるが、赤のマスには移動できないのだ。逆に敵はⒶがいるので青いマスには移動できない。

普通の武器を使って物理攻撃を行う時は、そのキャラクターの前方・左斜め前・右斜め前の3マスにいる誰か1人を攻撃できる。例えば、ⒶはⒹⒺⒻを攻撃できる。

射撃武器の場合は前方に障害物があると、その向こう側にいる敵を攻撃することはできない。例えばⒸはⒶが邪魔なのでⒺを攻撃できない。だが、ⒶがⒽを攻撃できる場合がある。それは、Ⓔのモンスターのサイズが小(中)の場合だ。モンスターにはサイズが設定されており、小と、武器によっては中のサイズのモンスターは射撃の障害物にならないからだ。(モンスターのサイズは114ページからのモンスターデーター参照)



■フィールドとポジション

ⒶⒷⒸはキャラクター、Ⓓ〜Ⓖはモンスターである。一見巨大なモンスターでも、常に1マスしか占拠しない。

属性の重要性

『クーデルカ』の戦闘には、属性が関係してくる。属性には火・水・光・闇・風・土の6種類があり、普通はこれらの属性のどれか1つが攻撃についている。中には珍しいケースだが、2つ以上の属性がついていることもある。何の属性もついていない攻撃は、無属性の攻撃という。

すべてのモンスターにはこれらの属性に対する得意・不得意が設定されている。得意・不得意は吸収・無効・半減・弱点の4つで表現される。

吸収の属性の攻撃を受けると、本来ダメージを受けるはずだったダメージの分、HPが回復する。無効の属性の攻撃からは一切ダメージを受けない。半減の属性の攻撃からは、半分しかダメージを受けない。これに対して、弱点の属性の攻撃を受けると、本来受けるはずの2倍のダメージを受けてしまう。

それら4つのどれでもなければ、その属性は得意でも不得意でもないということになる。通常、モンスターもキャラクターも、光の属性は吸収になっている。光とは、傷を治す魔法の属性だからだ。しかし、光の属性からダメージを受けるモンスターも存在し、これをアンデッド(死霊)と呼ぶ。

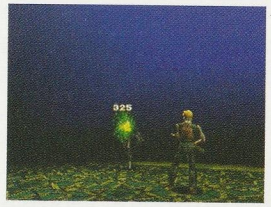
射撃武器の利点

射撃武器で攻撃するためには弾を必要とする。さらに、標的との間に障害物があると、攻撃することができない。そういったことを考えると、大変不便な武器のように思われがちだが、実際には射撃武器それらのデメリットを上回るメリットを持つ、大変有効な武器なのである。

最大のメリットは、射撃武器には耐久度が設定されていないことである。その他の武器は使用するたびに耐久度が減少し、いつかは壊れることは避けられない。しかし、射撃武器は弾を必要とする代わりに、壊れることがないのである。

また、属性を持たないのもありがたい。モンスターは特定の属性に対しては吸収・半減・無効の耐性を持っていることが多く、そのモンスターにあわせて武器を持ち替えるのは結構手間だ。その点、射撃武器ならそんな手間とは無縁である。

右は射撃武器に装填するそれぞれの弾(もしくは矢)の落ちている場所と、そのページを抜き出したものである。実際にはモンスターたちが弾を落としていく場合もあるので、もっと多くの弾を使うことができる。これを参考にして、射撃武器を有効に使ってほしい。



武器レベルが上がって連続攻撃をすると、連続攻撃しただけ弾の数も早く減ってしまう。

射撃武器は壊れないだけに、持ちすぎてしまう傾向がある。不要なものは捨てるように。

■ピストルの弾

部屋名	落ちているページと場面
梯子通路	23-1
居間	25-1
鶏舎	29-1
廊下②	32-3
地下牢①	36-2
地下通路B1②	39-2
宝物庫B1	40-1
ホール廊下	44-1
犯罪者の部屋	44-2
東屋	65-1,65-3
地下回廊B1②	69-2
牢獄1F②	75-2
聖具室1F①	82-2

■ライフルの弾

部屋名	落ちているページと場面
酸の池	38-2
居間	46-4
ホール1F	49-2
廊下③	51-2
中庭・図書館側	60-4
地下室	66-3
薬品庫	79-2

■ボウガンの矢

部屋名	落ちているページと場面
宝物庫B1	40-1
図書館1F	52-3
寝室②	78-1

■ショットガンの弾

部屋名	落ちているページと場面
パトリック住居1F	75-5
書斎	78-3
廃墟	80-3
聖具室1F②	83-1
外壁	92-6

魔法の秘密

魔法はキャラクターの誰もが共通して使用できる。魔法を使いこなすことで、戦闘はより有利に進めることができるようになる。しかし、攻撃系の魔法を覚えるには、中ボスを倒さなければならない。中ボスを倒すと、3人はその中ボスの持つ魔法を自然に覚える。どの中ボスを倒すと、どの魔法を覚えるのかは、右の表を見ていただきたい。

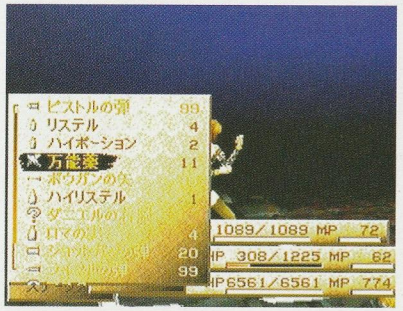
魔法のメリットは、敵にあわせた有効な魔法を選択・使用できることである。武器に属性がついている場合は、その都度持ち替える必要があるが、魔法ではその煩わしさがない。

また、一見地味だが、大変有効なのがフォース系の魔法だ。敵に物理攻撃する仲間のSTRを上げるもよし、敵の強力な魔法攻撃を避けるために敵のINTを下げるもよし。使用するもののアイディア次第で、フォース系の魔法は大変役に立つ。

また、熟練度を上げて魔法レベルを上昇させれば、消費MPは増えるが、効果も増大する。それが一番顕著に見えるのは、魔法の効果範囲だ。ある種の魔法は魔法レベルを上げると効果範囲が広がり、複数の仲間を一度に癒したり、敵をまとめて攻撃したりすることが可能になるのだ。それぞれの魔法の効果などは112ページを参照してほしい。

■モンスターと魔法の関係

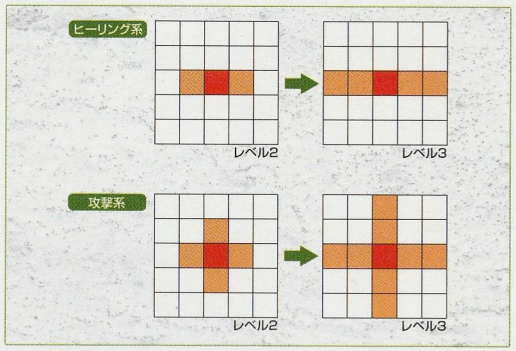
倒す中ボス	覚える魔法
ワーウルフ	フレイムマイン
ブランター	リミットショック
ファインダー	ブラックホール
花嫁ミイラ	ストロングアート
擬態	リヴァイヴァ
生け贄の羊	リフレクション



魔法をメインに使っていると、一番怖いのは沈黙状態だ。それを解く「万能薬」はその為だけに使ってもいい。

魔法の効果範囲

右は魔法レベル上昇後の魔法の効果範囲。ヒーリングのレベルが上がると図レベル2がレベル3のように、攻撃系魔法だと図レベル2がレベル3のように2つずつ効果範囲が広がる。



10種類の武器

このゲームに登場する武器は全部で10の系統に分けられる。具体的には、フィスト・クラブ・ナイフ・片手用剣・両手用剣・アクス・スピア・手甲・両手用銃・片手用銃の10系統である。

戦闘では、武器を使うたびに、使った武器の熟練度が10上がる。熟練度が1000貯まればその武器がレベル2に、熟練度が2000貯まればレベル3になる。そして、熟練度が上がれば、連続攻撃が可能になる。連続攻撃とは、一度の攻撃で2回(もしくは3回)攻撃することだ。しかし、武器のレベルが上がっていれば必ず連続攻撃するというわけではない。連続攻撃するかどうかは、偶然の要素(LUCの値の高い・低い、というわけではなく、本当の意味での運)があるからだ。

また、このゲームの武器には耐久度というものが設定されている。射撃用の武器以外は、1回攻撃するたびに耐久度が1減少する。連続攻撃すると、その分だけ耐久度は早く減る。耐久度が0になると、戦闘中だろうが何だろうが、その武器は壊れてなくなってしまう。

モンスターとの戦闘が進み、たくさんの武器が集まると、自分の好みで武器を選べるようになる。気に入った武器はほどよく使い込み、レベルを上げておきたい。

ここでは、10種類の武器とAPの関係を紹介する。武器の詳しいデータは、109ページを参照してほしい。

■武器の系統

10種類の武器には、それぞれに長所と短所があり、それは武器を持つキャラクターのAPに関係してくる。APの成長の仕方によって、その武器の能力が引き出されるといってもいいだろう。下の表で、それぞれの武器の特徴についてまとめてみた。ただし、どの武器も装備しなければAPは変わらないので注意すること。

素　手 AGLの上昇はすべての武器の中でもトップクラス。ちなみに、素手での戦闘はフィストの武器レベルが上がれば強くなる。	**アクス** STRの上がりかたが素晴らしいが、DEXとAGLの下がりかたも激しい。武器レベルが上がれば、AGLの低下はフォロー可能だ。
クラブ 「ダニエルクロス」や「ロッド」など、装備すると魔法攻撃ができるものが多い。INTが高めのキャラクターに使わせたい。	**スピア** STR、VIT、AGLが上昇する。下がるAPが1つもないのがうれしい。魔法攻撃ができる「イビルボーン」もスピアの1つだ。
ナイフ STR・DEX・AGLがバランスよく上がる。序盤に多く登場するので、最初のうちは主力武器として多用することになるだろう。	**手　甲** VITが必ず上昇する、たのもしい武器だ。HPを上げたいときにはお勧め。AGLも結構上昇する。
片手用剣 何故かLUCが上昇する武器は片手用剣にしか存在しない。ラッキーヒットが出やすいということか？　STRも結構上がる。	**両手用銃** 「ボウガン」などの石弓も両手用銃に含まれる。装填数の多い「ライフル」、一撃必殺の「Xボウ」など、選択に幅がある。
両手用剣 STRとDEXの上がりかたが優秀。「サクノス」や「シールブレード」をはじめ、特別な武器は両手用剣であることが多い。	**片手用銃** 両手用銃と比べれば非力な感は否めないが、装填数が安定して高い。両手用銃と違い、弾は「ピストルの弾」に統一されている。

第2章

Capture

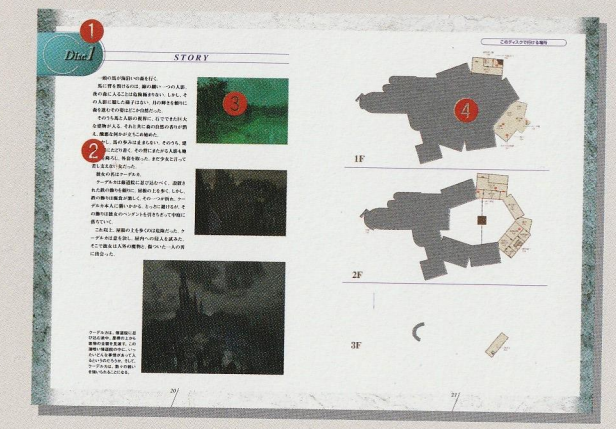
攻略

第2章の読みかた

第2章では、ネメトン修道院内の各所の具体的な攻略に入る。ここでは、第2章のページの読みかたを、具体的に紹介しよう。

第2章では、各ディスクごとにゲームの具体的な攻略をしている。まず、最初のページで、そのディスクでの話や、それまでの大まかなストーリーの概要と、そのディスクで行ける場所の地図を紹介し、それ以降のページに修道院各所の攻略と解説を掲載してある。ちなみに、掲載してある部屋の順番は、実際に攻略していく順番となっている。

■ディスク別ストーリー＆マップのページ



❶ディスク名　『クーデルカ』のディスクは全部で4枚ある。何枚目のディスクの攻略ページなのかが、ここを見ればわかる。各ページの色は、ディスクの色に対応している。

❷ストーリー概要　このディスクで起るストーリーのあらすじを紹介している。

❸ムービー画面　このディスク中に起きるストーリーの、ムービーシーンを抜粋して掲載してある。実際の美しいムービーは、ゲームをプレイして楽しんでいただきたい。

❹マップ　このディスクで行動できる範囲を示すマップ。このディスクで、どの部屋まで行くことができるかがわかる。もちろん、ディスクが進むにつれていける場所は増えていく。

■各ディスク 攻略ページ

Ⓐ部屋名　各部屋は幾つかの画面写真で構成されており、一つの部屋となっている。部屋の名前は、原則としてゲーム中に使用されている部屋名を採用している。幾つか同じ名前の部屋名があるが、それらは①②と数字をつけることで区別している。右横に関連ページというものがある場合は、その部屋を違うページでも説明しているということである。

Ⓑ各所画面　ゲーム中に登場する各所の画面。各所画面では、画面右上に○ページの○番目の画面、という表記をしている。画面内に使われている各記号の意味は以下の通り。

⇒ 扉などから別の画面に行ける
→ 特殊な方法で別の画面に行ける
❶ アイテムが落ちている
❷ 重要なアイテムが落ちている

Ⓒコラム　その部屋で起こるイベントなどをまとめてある。特に重要なチェックポイントや、新しい登場人物が登場したときも、コラム内で紹介してある。

Ⓓ地図　その部屋が、修道院内のどこにあるかを記した図。各ディスクのストーリー＆マップ紹介（左ページ参照）に掲載してある地図と併用して使ってほしい。赤い点がついている場所が、現在自分のいる場所である。

Ⓔ手に入るアイテム　この部屋で手に入るアイテム。❶、❷など、数字で表記されたものは、部屋のどこかに落ちているアイテム、Ⓜはその部屋の中ボスが持っているアイテム、Ⓔはイベントで手に入れるアイテムである。
また、赤で書かれたアイテムは、ストーリー上で重要なアイテムであることを示す。

Ⓕモンスター　その部屋に現れる中ボス以外のモンスター。現れるモンスターのレベルは、部屋ごとに決まっているので、それも同時に記した。

Disc1

STORY

一頭の馬が海沿いの森を行く。

馬に背を預けるのは、線の細い一つの人影。夜の森に入ることは危険極まりない。しかし、その人影に臆した様子はない。月の輝きを頼りに森を進むその姿はどこか自然だった。

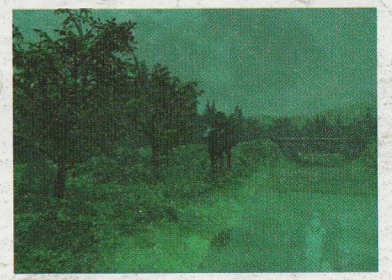
そのうち馬と人影の視界に、石でできた巨大な建物が入る。それと共に森の自然の香りが消え、醜悪な何かが立ちこめ始めた。

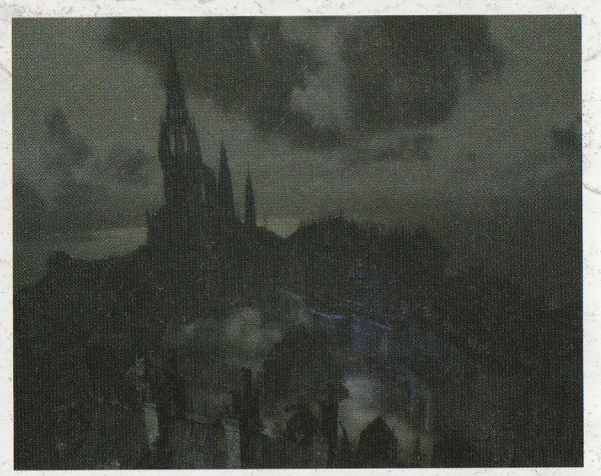
しかし、馬の歩みは止まらない。そのうち、建物の門にたどり着く。その背にまたがる人影も地に足を降ろし、外套を取った。まだ少女と言って差し支えない女だった。

彼女の名はクーデルカ。

クーデルカは修道院に忍び込むべく、設置された鉄の飾りを頼りに、屋根の上を歩く。しかし、鉄の飾りは腐食が激しく、その一つが折れ、クーデルカ本人に襲いかかる。とっさに避けるが、その飾りは彼女のペンダントを引きちぎって中庭に落ちていく。

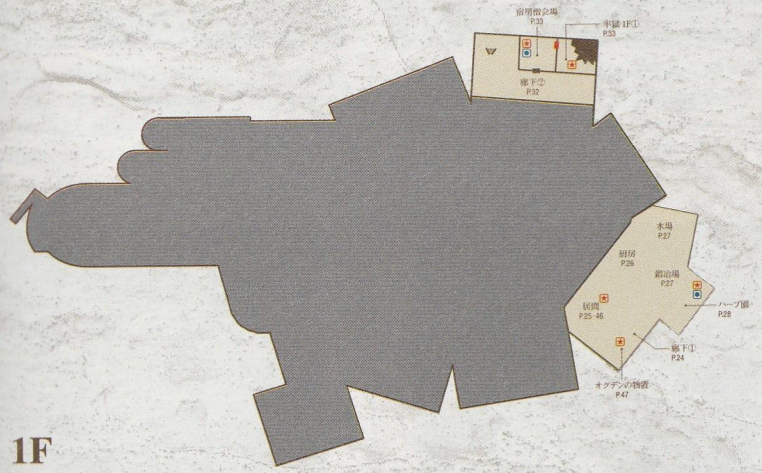
これ以上、屋根の上を歩くのは危険だった。クーデルカは意を決し、屋内への侵入を試みた。そこで彼女は人外の魔物と、傷ついた一人の男に出会った。



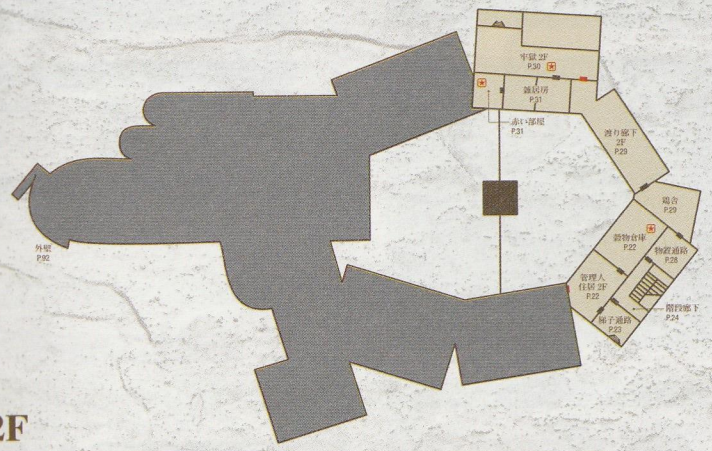


クーデルカは、修道院に忍び込む途中、屋根の上から建物の全貌を見渡す。この薄暗い修道院の中に、いったいどんな事情があって入るというのだろうか。そして、クーデルカは、数々の戦いを強いられることになる。

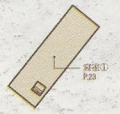
このディスクで行ける場所



1F



2F



3F

2F

穀物倉庫

物語はこの部屋の[22-1]から始まる。のっけから、クーデルカは不気味なモンスターと戦わなければならない。モンスターを撃破したら、エドワードを仲間にすることができる。

22-1

22-2

2F

管理人住居

宝物庫①[43-3]に行くための扉は、今は開かない。向こう側からカンヌキがしてあるからだ。この扉を開けるには、反対側に回って開けるしか方法はない。床に落ちている「ポーション」は拾っておこう。

22-3

モンスター MON レベル5

- サックA
- アーマードA
- バグズA
- インバースA

アイテム ITEM

- ❶ ポーション

エドワード合流

いきなり中ボス級のワーウルフと戦闘だ。武器はピストルしかないが、ここはそれで勝てるはず。その後[22-2]で倒れているエドワードに話しかければ、彼の怪我を癒して仲間にできる。彼を仲間にするまで、この部屋は出られない。

ゲームスタート直後ということもあって、クーデルカの攻撃手段も非常に限られている。

2F

梯子通路

ここは部屋というより通路である。扉が2つと梯子が1つ。梯子を登った先の部屋では、現在地を確認するための重要なアイテム「修道院の地図」が手に入るので、是非行ってみよう。

23-1

モンスター MON レベル5

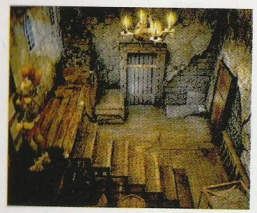
- サックA
- シャドウA
- バグズA
- インバースA

アイテム ITEM

- ❶ ピストルの弾

梯子を登る

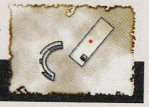
梯子部屋の左端にあるのが、3階の寝室へ行くための梯子。梯子も階段も登るのは同じく○ボタンを押せばよい。



この上に登ると寝室に入る。3階へ行ける部屋はここだけ。

3F

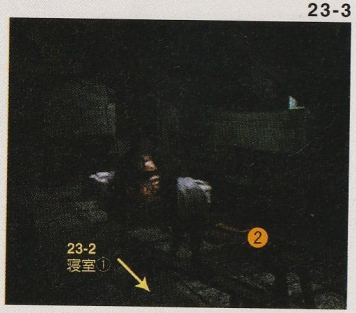
寝室①



この修道院で3階にある部屋はここだけだ。下に降りる梯子があるだけで、ここより先へ進むことはできない。「修道院の地図」は現在地を知るために、是非とも手に入れておきたいアイテムだ。

23-2

23-3



モンスター MON レベル5

- サック
- 椅子の悪霊A
- バグズ
- テーブルの悪霊A
- ジョーカーA

アイテム ITEM

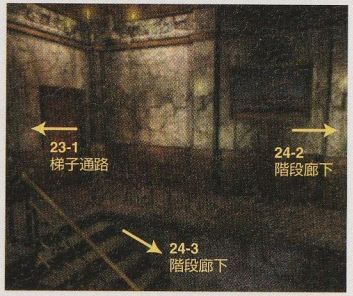
- ❶ 修道院の地図
- ❷ パン

Koudelka

2F 階段廊下

階段を上がって、右側に行ったところにある船の絵の裏には「ダーク」が隠してある。序盤に手に入る武器の1つだ。武器の数が限られる序盤では、この「ダーク」は大変貴重である。

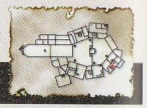
24-1



24-2

24-3

1F 廊下①



居間[25-1]へ行くと老夫婦に会う。そこで起こるイベント後、居間[25-1]には鍵がかかってしまい、廊下から入れなくなる。「赤いカギ」が必要になるが、入手方法については44ページで説明している。

24-4

モンスター	レベル5
パペットA	インバースA
シャームA	サック
シャドウA	バグズ

モンスター	レベル5
パペットA	アーマード
シャームA	サックA
シャドウA	バグズA

アイテム

- ① ダーク

1F 居間

関連ページ46

初めてこの部屋に入ると、老夫婦と食事をするイベントが始まる。しかし、クーデルカは、もてなしに戸惑った様子なのか、あまり食事を取ろうとしない。食事の後、老夫婦にこの部屋から追い出され、扉には「赤いカギ」がかけられてしまう。次にこの部屋に入れるようになるのは、ディスク2以降となる。今は仕方がないので、後ろにある階段を上がって上の階へ行くことにしよう。

老夫婦との食事

この修道院の管理人を務める老夫婦との出会い。一見面倒見の良さそうな老夫婦は何者なのだろうか？イベント終了後、御主人のオグデンは、「ピストルの弾」をエドワードに分けてくれる。序盤では貴重なアイテムだ。

この殺伐とした修道院にいるにしては、妙にのどかな雰囲気で、世話好きな老夫婦だ。

25-1

アイテム

- Ⓔ ピストルの弾

オグデン・ハートマン

この危険な修道院で、何故か管理人を続ける老人。どうして彼らはモンスターに襲われず無事でいられるのだろうか。以前、彼はある船の乗員だったらしいのだが……？

ベッシー・ハートマン

オグデンの妻。クーデルカとエドワードにスープとパンを振る舞う。彼女の話によると、この修道院は9世紀ごろダニエル・スコトゥスという聖人によって作られたらしい。

1F

厨房

居間でのイベントを終わらせてから厨房[26-2]へ行くと、エドワードの調子が悪くなるというイベントが起こる。どうやら、居間でご馳走になった食事の中に毒が入っていたようだ。クーデルカが食事を食べなかったのは、そのことを知っていたからだ。ここで、エドワードはクーデルカによって、ふたたび助けられることになる。ここでは、食卓の上の「チーズ」と、机の上に「ナイフ」がある。

26-1

26-3

26-2

26-4

モンスター MON レベル5

- サックA
- バグズA
- シャームA
- テーブルの悪霊A
- 椅子の悪霊A

アイテム ITEM

- ❶ナイフ
- ❷チーズ

エドワードの危機

厨房に入るなり、ふたたび腹をならせるエドワード。そんな彼に、クーデルカは先の老夫婦が食事に毒を混ぜていたことを冷たく告げる。それと共に、次第に容態の悪くなるエドワード。そんな彼に、クーデルカは……。

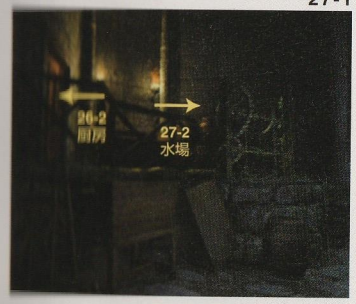
エドワードの底なしの食欲には、さすがのクーデルカもたじたじあきれるばかりだ。

1F

水場

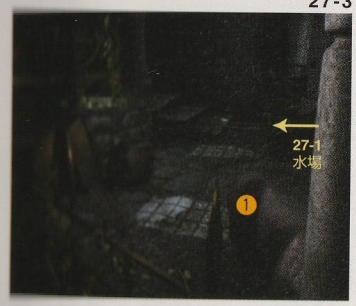
修道院の外れにある、小さな水汲み場。井戸からは何やら怪しげな気配が……。井戸の中を覗き込んでみよう。やはりこの修道院には、人には計り知れぬ何かが棲んでいるようだ。

27-1



27-2

27-3



モンスター MON レベル5

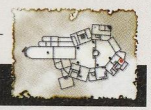
- バグズA
- シャームA
- ゴーストA
- レフトハンドA

アイテム ITEM

- ❶万能薬

1F

鍛冶場



この鍛冶場には、ここで作られたのか、クラブ系の武器が2つも転がっている。隣の部屋へ行くと、ボス戦が待っているので、是非持っておきたい。「リステル」もあれば、MP不足の心配もない。

27-4

27-5

モンスター MON レベル5

- バグズA
- フェイスバードA
- ゴーストA
- レフトハンドA

アイテム ITEM

- ❶リステル
- ❷ハンマー
- ❸パイプ

1F

ハーブ園

厨房でのイベントを見た後この部屋に入ると、1人の男が倒れている。男に話しかけても反応がない。どうやら気絶しているようだ。[28-2]へ行くと、巨大な植物の怪物、プランターが襲いかかってくる。

28-1

28-2

アイテム

Ⓜ聖像のネックレス

2F

物置通路

床にはMPを回復するアイテム「リステル」が落ちている。MPを回復する手段は少なく、この「リステル」は貴重なアイテムだ。あまり無駄遣いせず、ここぞと言うときだけに使用したい。

28-3

モンスター レベル5

- パペットA
- シャームA
- シャドウA
- インバースA
- サックA
- バグズA

アイテム

❶リステル

中ボス[プランター]戦

プランターは火に弱いので、フレイムマインを使えば倒すのにはそう苦労しないだろう。プランターを倒した後、男に話しかければ彼は目を覚まし、クーデルカたちに合流する。3人目の仲間、オフラハティーだ。

プランターは植物の巨大化した怪物。その為、火の属性に対して極めて弱い。

2F

鶏舎

不気味な雰囲気の漂う鶏舎。ここは屋外になっている。奥の扉の方に進もう。しかし、この修道院では、あらゆるものが普通でない雰囲気を持っている。鶏舎の床には「ピストルの弾」が落ちている。

29-1

モンスター レベル5

- シャドウA
- アーマードA
- 破裂体A
- ヘッドレスA

アイテム

❶ピストルの弾

銃の発砲と中ボス戦

オフラハティーを仲間にした後[29-3]へ行くとイベントが起こる。

そこでプランターを倒し、その後、牢獄2F[30-1]へ行く為の扉を開くと、3匹のファインダーが現れ戦闘となる。赤いファインダーは水の属性に、青いのは火の属性に、緑のは土の属性に弱いので、可能な限り敵の弱点を攻めれば倒せる。

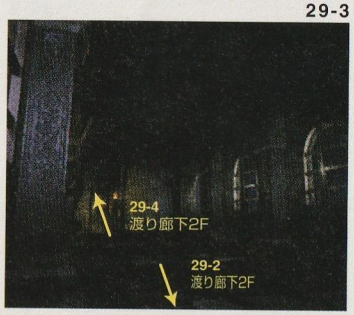
2F

渡り廊下

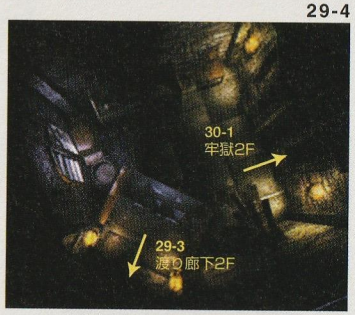
牢獄2階[30-1]へ行くための扉は封印されていて開かない。ハーブ園[28-2]の中ボス、プランターを倒し、オフラハティーを仲間にすれば封印は解ける。しかし、レベルの低いうちは、まだ危険である。

29-2

29-3



29-4



モンスター レベル5

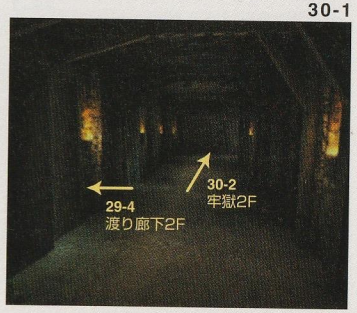
- シャームA
- フェイスバードA
- レフトハンドA
- ヘッドレスA
- アーマードA

2F

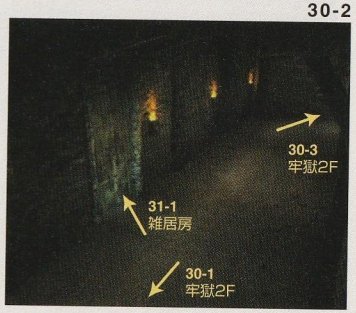
牢獄

牢獄より先のモンスターたちは、今までのモンスターとはひと味違う。レベルが低く危険だと思ったら、迷わずハーブ園まで戻り、セーブしておく方が無難だ。ここから先、[30-3]へ足を踏み入れると、そこにはこの修道院とは不似合いな美少女が現れる。しかし、彼女は後を追う間もなく呪の言葉を発しながら消えてしまう。3人は謎の美少女が消えた方へ行くのだが、そこから先へは道具が必要だ。

30-1



30-2



30-3

30-4

30-5

死へ誘う少女の謎

クーデルカたちの前に現れる、美少女。彼女の正体はいったい……？　廊下②[32-1]へ降りるには、赤い部屋[31-3]で手に入る「なわばしご」が必要だ。

これにはおもわずエドワードも絶句する。

モンスター　レベル10

- 男の死霊A
- スケルトンA
- レフトハンドA
- 死霊犬A
- 女の死霊A

2F

雑居房

薄暗い部屋の隅には、4つの番号をあわせるタイプの金庫がある。この金庫を開けるための番号は、宿房僧会所[33-2]で知ることができる。金庫の中には、「番人の日誌」が入っている。

31-1

31-2

モンスター　レベル10

- 男の死霊A
- スケルトンA
- レフトハンドA
- 死霊犬A
- ビーズA

アイテム

- ❶ リステル
- ❷ 番人の日誌

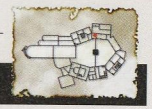
金庫に隠されたもの

金庫の番号を知らなくても、根気よく挑戦すれば金庫を開けられる可能性はある。

ちなみに、金庫を開ける番号は"7038"だ。

2F

赤い部屋



部屋に入るなり、クーデルカの様子が急変する。強すぎる彼女の霊感は、この部屋に渦巻く怨念と同調してしまったのだ。エドワードたちには、彼女を見守ることしかできない。

31-3

モンスター　レベル10

- 椅子の悪霊A
- 破裂体A
- 本棚の悪霊A
- レフトハンドA

アイテム

- ❶ なわばしご

呪われた花嫁

部屋の端にあるクローゼットを調べると、開くか開かないかの選択をすることができる。開くを選択すると、中からはミイラ化した花嫁姿のモンスターが襲いかかってくる。

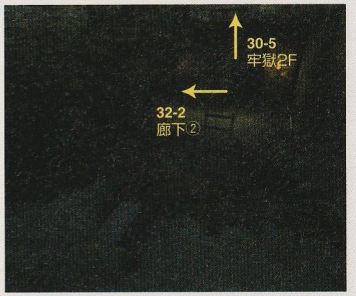
彼女を倒した後、再びクローゼットを調べれば「なわばしご」を入手できる。

1F

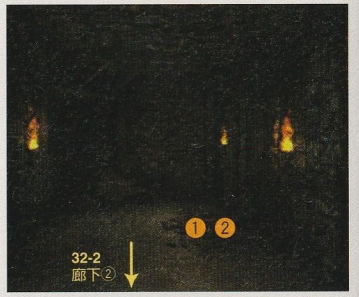
廊　下　②

クローゼットの中にあった「なわばしご」を使い、ここへ降りてみると、そこには壁が崩れ落ちてボロボロになった牢獄の廊下が広がっている。とりあえず、先に進んでみるしかないようだ。途中、少しわかりにくいが、崩れた壁のそばに「ピストルの弾」と「ドライフーズ」が落ちている。先のことを考えて、拾っておくとよい。それから、宿房僧会所[33-2]へ入る前にはレベルを上げておこう。

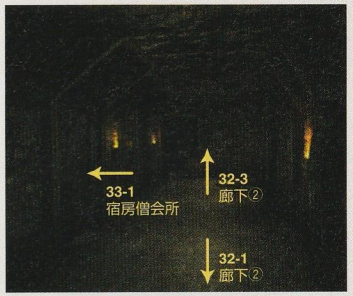
32-1



32-3



32-2



モンスター　レベル5

- ビーズA
- スケルトンA
- レフトハンドA
- 死霊犬A
- 女の死霊A

アイテム

- ❶ピストルの弾
- ❷ドライフーズ

COLUMN　聖人ダニエル

食事をしたときに、老夫婦が語っていたダニエルという人物のことを覚えているだろうか？　ダニエルとはこのネメトン修道院を作った聖人の名である。しかし、聖人ダニエルこそ架空の人物ではあるが、彼の兄と設定された人物は実在の人物である。

彼の兄の名はヨハネス。ヨハネスはアイルランド出身の聖職者だが、800年代中頃フランスへ渡り、シャルル1世の庇護の下、自然科学の分野で活躍した。だが、彼の反ローマ的な思想が災いしたのか、彼の書いた「自然の区分」という本は後に禁書に指定されてしまう。この時、ローマ教皇に持ち去られたある書物が、『クーデルカ』の物語にとって、大きな影響を与えることになる。この物語では架空のものという設定だが、物語を進めると追々わかるだろう。

1F

宿房僧会所

台座に近づくと、中ボスの擬態との戦が始まる。擬態を倒した後は、セーブ台へ行きセーブすること。床に落ちている「赤いガラス片」を使えば、雑居房[31-2]の金庫を開くための番号がわかる。

33-1

33-2

アイテム

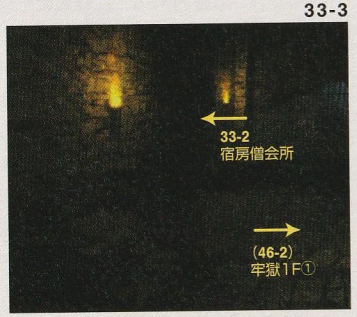
- ❶赤いガラス片
- Ⓜ聖像のイヤリング

1F

牢　獄　①

この部屋には、珍しくモンスターが一切現れない。さらにアイテムが落ちているということでもない。しかし、こういう場所に限って、大変危険な罠がクーデルカたちを待ち受けているのだ。

33-3

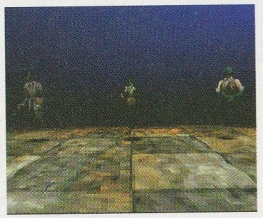


クーデルカ、罠にはまる

牢獄1階①[46-2]へ行こうとすると突然床が崩れ、地下へと真っ逆さまに。そしてエドワードは見る。今自分たちがいた部屋から、何らかの人影が走り去っていくのを！　上へ戻る手段もなく、クーデルカたちは窮地に追いやられてしまう。

中ボス[擬態]戦

台座に近づくと3匹の擬態が姿を現す。彼らは、姿形こそクーデルカたちに似ているが、能力まではコピーできないようだ。擬態を倒すと、3人の会話が始まる。この修道院にまつわる謎は、深まる一方である。



擬態を倒すと、3人の会話が始まる。この修道院にまつわるなぞは、深まる一方だ。

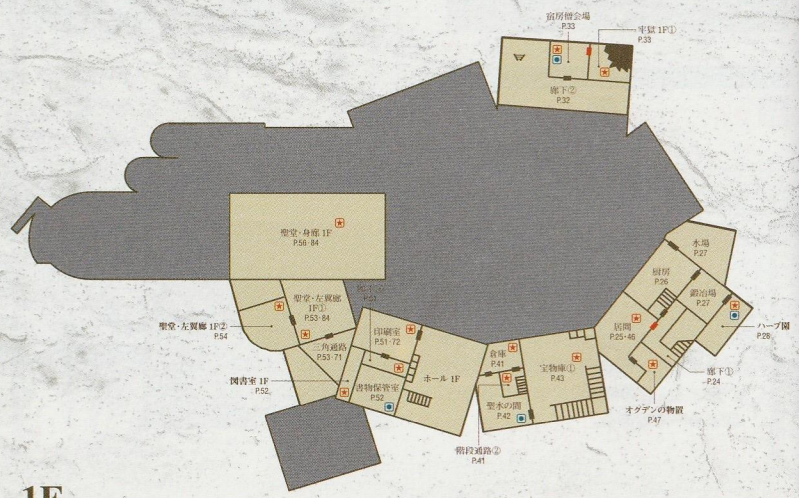
Disc 2

STORY

血の匂いの立ちこめる修道院で出会ったクーデルカ、エドワード、オフラハティ神父の3人。彼らはそれぞれの思惑を抱きながら、修道院をさまよう。

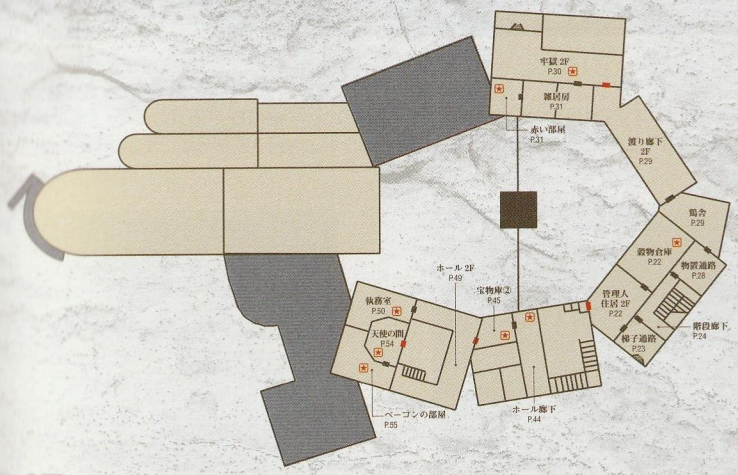
クーデルカたちの探索を邪魔するのは、どうやら魔物だけではないようだ。人がよさそうだが、どこか妖しげな管理人夫婦、廊下で彼女らを狙い撃ちにした者、そして、床が崩れ落ちる部屋に入るクーデルカたちを黙って見ていた謎の人影。多くて4人、少なく見積もっても2人の悪意を持った人間がいることがわかっているのだ。しかも、悪意を持っているのは生きた人間だけではない。この修道院で非業の死を遂げた銀髪の幼い少女、シャルロッテも彼女らの命を狙っている。

そんな悪意に満ちた者たちと、クーデルカたちの戦いは、まだ始まったばかりだ。



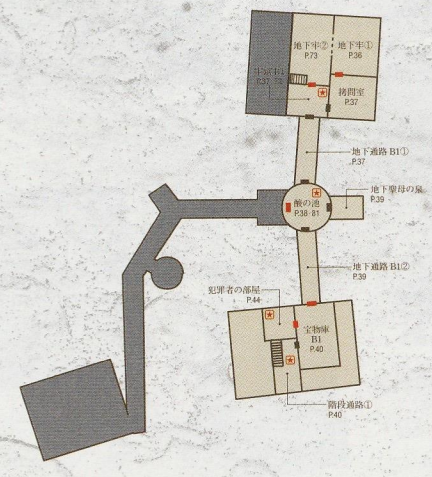
1F

このディスクで行ける場所



2F

3F



地下 1F

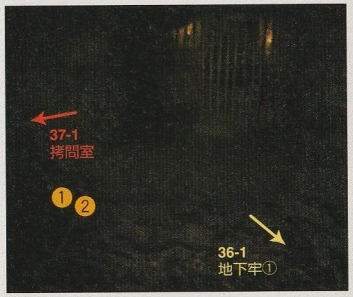
B1F

地下牢①

ディスク2のストーリーは、陰鬱とした地下牢から始まる。誰かの罠か、ここに落とされてしまったたクーデルカたち。辺りを見回しても、この部屋には出口がないように見える。それもそのはず、ここは地下牢なのだ。ここには先ほどの美少女の霊が現れる。ここからの脱出方法は、彼女と会話をすることで横の壁が崩れるので、これで拷問室[37-1]との行き来が可能になるわけだ。

36-1

36-2



モンスター レベル15

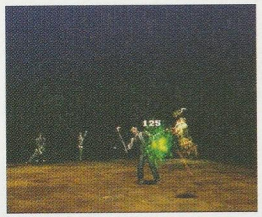
- 破裂体A
- 死霊犬A
- ヘッドレスA
- インバースA

アイテム

- ❶ピストルの弾
- ❷毒消し

❗シャルロッテの嘲笑

地下牢[44-2]で死体を調べた後、檻に近づくと先に見た幽霊の少女が一行の前に現れる。彼女はクーデルカたちをあざ笑い、中ボスの貴族の霊Aと戦うよう仕向けてくる。これを倒せば壁が崩れ、先へ進むことができる。



貴族の霊Aは長所も短所もないモンスター。それ故、小細工では倒せない厄介な相手だ。

シャルロッテ

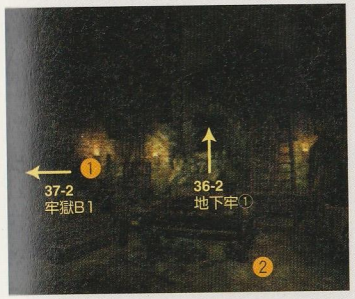
銀髪の美しい少女。彼女の話によると、彼女は生まれてすぐここに連れてこられ、9歳の誕生日に斬首されたらしい。クーデルカたちに、彼女の魂を救うことはできるのだろうか?

B1F

拷問室

ありとあらゆる拷問道具が取りそろえられた部屋。そんな道具に混ざって、メイスやフィストといった武器も落ちている。今使っている武器が壊れたときのことを考えれば、拾っておいて損はない。

37-1



モンスター レベル15

- 破裂体A
- 死霊犬A
- ヘッドレスA
- インバースA

アイテム

- ❶メイス
- ❷フィスト

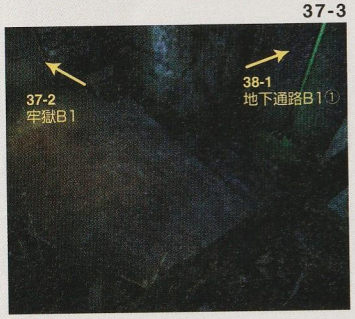
B1F 関連ページ72

牢獄

牢獄B1に入ってすぐのところに、2人の少女の死体がうずくまっている。それと、地下牢②[73-1]への扉には鍵がかかっている。どうやら、ここを開くには「緑のカギ」が必要なようだ。

37-2

37-3



モンスター レベル15

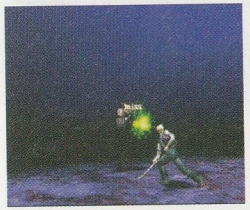
- ヘッドレスA
- レイヴァンA
- ブルートA
- フェイスバードA
- 破裂体A
- レフトハンドA

アイテム

- Ⓔ緑のカギ

❗ヴァルナとヴィグナ

「緑のカギ」は2人の少女の亡霊が持っている。しかし、彼女らを倒して鍵を奪おうとしても、戦闘で勝つことは絶対できない。一度逃げてみよう。



彼女たちには一切の攻撃が効かない。戦うだけ無駄だ。

B1F

地下通路①

ここから先は、地下通路が続いている。モンスターが若干強くなるので注意すること。この通路[38-1]には「ウィスキー」が落ちている。「ウィスキー」を使えば戦闘不能状態を回復させることができる。

38-1

モンスター レベル17

- スケルトンA
- タマコスA
- レフトハンドA
- アイボールA
- チコンA
- ビューアーA

アイテム

- ❶ウィスキー

B1F

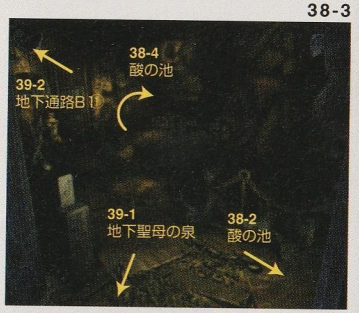
酸の池

関連ページ81

ここには硫酸のタンクが置いてある。しかし、硫酸は大変危険なものなので、汲むには専用のビンが必要だ。酸の池[38-4]にある扉は、壊れているので開けることができない。

38-2

38-3



38-4

モンスター レベル17

- チコンA
- ビューアーA
- タマコスA
- プリックテールA
- アイボールA
- ビーズA

アイテム

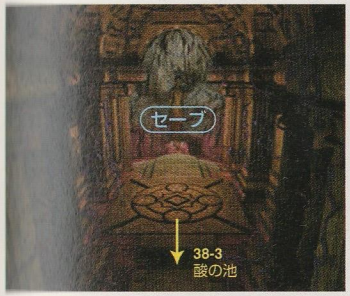
- ❶ライフルの弾

B1F

地下聖母の泉

ディスク2に入って初めてのセーブ台がここにある。しかし、セーブ台を開放する前に中ボスのマッドフライを倒さなければいけない。ここでやられたら、ディスク1から出直しだ。

39-1



アイテム

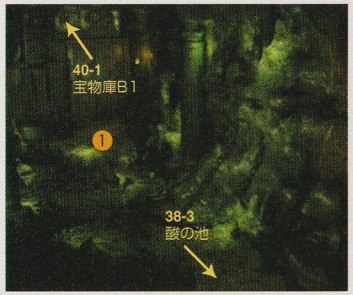
- Ⓜ聖像のリング

B1F

地下通路②

宝物庫B1への扉は、何らかの力で封印されていて開かない。扉を開けるには、地下聖母の泉[39-1]でマッドフライを倒すこと。宝物庫B1[40-1]へ行くと、宝に驚くオフラハティのイベントが始まる。

39-2



モンスター レベル17

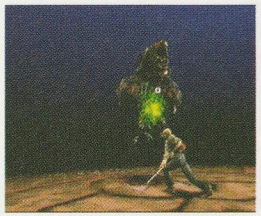
- プリックテールA
- ゴーストA
- アイボールA
- ビューアーA
- チコンA
- スケルトンA
- ブルートA
- レフトハンドA

アイテム

- ❶ピストルの弾

! 中ボス[マッドフライ]戦

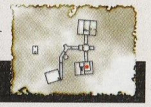
ここに登場する中ボスモンスターのマッドフライは、土属性の攻撃に弱いので、魔法のストロングアートや、もし持っているなら、土属性を持つ武器で攻撃するのがベストだ。倒せば、「聖像のリング」が手に入る。



マッドフライは、風属性には無効だ。倒せば、宝物庫B1[40-1]への扉が開放される。

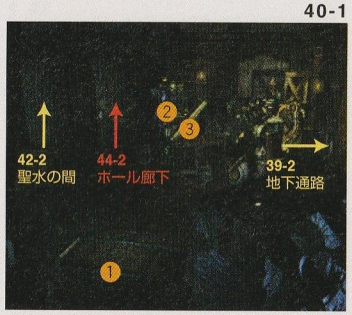
B1F

宝物庫



貴重な財宝が、無造作に積まれている部屋だ。しかし、この不用心さがあまりにも怪しい。犯罪者の部屋[44-2]への扉には鍵がかかっている。開くには「赤いカギ」が必要となる。

40-1



モンスター レベル20

- 貴族の霊B
- フェイスバードB
- ヘッドレスB
- シャームB
- ジョーカーB

アイテム

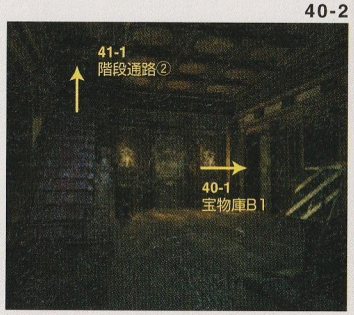
- ❶ ボウガン
- ❸ ピストルの弾
- ❷ ボウガンの矢

B1F

階段通路①

しっくいの壁には「ヤギの置物」が埋まっている。しっくいがあるうちは何とも手の下しようがないが、聖水の間[42-1]に巣くうダークヤングを倒せば、簡単に「ヤギの置物」を入手することができる。

40-2



モンスター レベル20

- シャドウB
- サックB
- インバースB
- ジョーカーB
- バグズB
- シャームB

アイテム

- Ⓔ ヤギの置物

オフラハティーの講義

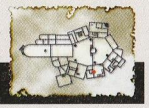
この宝物庫の財宝は大変な価値があり、オフラハティーは興奮を隠せない。そんな彼に冷たい言葉を浴びせるクーデルカ。信心深いオフラハティーと過酷な世界を生きてきたクーデルカとの考え方の違いは、あまりにも大きい。

誰がこの修道院で殺人を繰り返しているのか……彼女らの意見は、真っ二つに分かれる。

1F

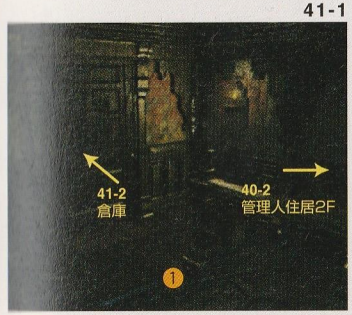
関連ページ45

階段通路②



階段を上がってすぐのところの柱に、何かのマークのようなものが描かれている。後になって必要となる大変重要な情報なので、必ず確認しておくこと。このマークについては、45ページを参照してほしい。

41-1



モンスター レベル20

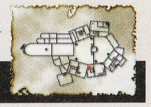
- シャドウB
- アーマードB
- インバースB
- ジョーカーB
- ヘッドレスB
- シャームB

アイテム

- ❶ ハイリステル

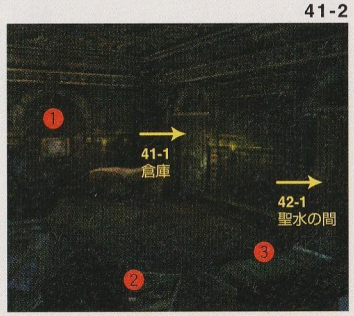
1F

倉庫



この倉庫には重要なアイテムが3つも置いてある。どれも取り逃しのないよう気をつけたい。隣の聖水の間[42-1]では中ボスモンスター、ダークヤングが待ちかまえている。

41-2



モンスター レベル20

- 破裂体B
- シャームB
- レフトハンドB
- ヘッドレスB
- 貴族の霊B
- アーマードB

アイテム

- ❶ 石版
- ❸ ライオンの置物
- ❷ 古い手紙

貴重なアイテム3点

この3点はストーリーに上、絶対必要となる重要なアイテムだ。「石版」は、地図のようなものが描かれている。「ライオンの置物」は、どこかに置くのだろうか？ 「古い手紙」には、何やら暗号のような印象的な言葉が書かれている。

1度にたくさんのアイテムが手に入る。アイテムの説明を読むと使い方がわかるかも。

1F

聖水の間

宝物庫①[43-1]へ向かいたいところだが、その扉は、今は封印されているので開けることができない。この扉を開くには、ここの部屋を守っている中ボス、ダークヤングを倒す必要がある。中ボスを倒した後、扉は開くようになるので、そこから宝物庫①[43-1]へ入って行こう。すると、3人の頭の上にシャンデリアが落下してくる。そして、走り去る誰かの影が……。誰かが故意に落したようだ。

42-1

42-2

❗中ボス[ダークヤング]戦

ここの中ボスはダークヤング。複数の触手・足を持つ異形の魔物だ。風属性に弱いので、魔法のブラックホールを使うのが効果的だろう。ダークヤングを倒すと階段通路①[40-2]で「ヤギの置物」が手に入る。

土属性の攻撃は一切受け付けない。所持する武器の属性には注意が必要だ。

COLUMN 19世紀末のイギリス

この物語は19世紀末のイギリスを舞台に語られている。19世紀末は様々な技術が実用化され、近代化が加速的にはじまった頃だ。しかし、今まで見えづらかった人の闇の部分が見え始めたのも、ちょうどこの頃である。

例えば、それは猟奇事件として姿を現わした。恐るべき殺人鬼、切り裂きジャックの名が聞かれるようになったのは1888年のことだ。娼婦ばかりを狙ったこの殺人鬼の正体は、100年以上経った今でもわかっていない。これ以外にも、この手の事件は他にも山ほど起こっている。

何も『クーデルカ』の物語の中に限ったことではない。人間の闇の部分は、現実のイギリスにも確かに存在していたのである。

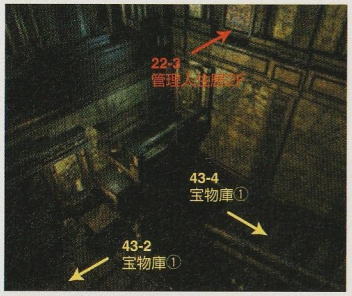
1F

宝物庫①

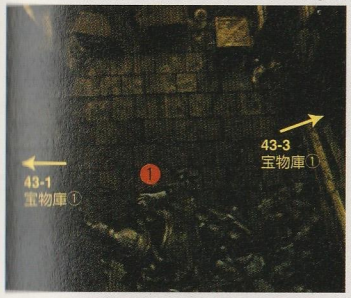
シャンデリアが落下した後、[43-2]に落ちている「ダニエルの右腕」は、この物語で極めて重要なアイテムだ。必ず拾うこと。さて、ここで管理人室住居2F[22-3]の方へ向かいたいところだが、木箱の上に短い廊下があり扉が見える。ここの扉のカンヌキを外すことで、宝物庫①[43-3]からも管理人住居2F[22-3]へ行き来できるようになる。いちいち木箱に登らなくて済むので、外しておこう。

43-1

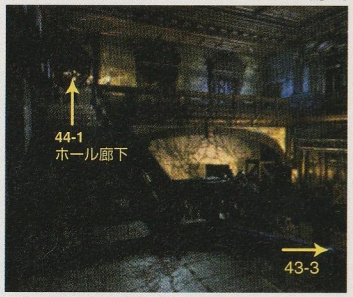
43-3



43-2



43-4



モンスター MONSTER レベル20

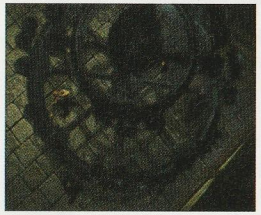
- シャームB
- 黒猫
- フェイスバードB
- ジョーカーB

アイテム ITEM

- ❶ダニエルの右腕

❗人為的な事故

互いに皮肉を口をしながら部屋に入ってくるエドワードとオフラハティー。その時、妙な物音が。上の階に誰か人がいるのか？　その直後、クーデルカたちの頭上に巨大なシャンデリアが音を立てて落ちてくる！



危機一発で難を逃れるクーデルカたち。シャンデリアを落とした何者かが上にいるのだ！

2F

ホール廊下

ここに来ると、3人の命を狙ったエイリアスとの撃ち合いが始まる。戦いに勝ったら、倒れている彼のそばへ行き話しかけてみること。そうしないと、いつまでもこの部屋から出ることができない。

44-1

モンスター レベル20

- ジョーカーB
- 破裂体B
- フェイスバードB
- アーマードB
- パペットB
- ヘッドレスB
- シャームB

アイテム

- ❶ピストルの弾
- Ⓜ茶色のガラス片
- ❷DAピストル
- Ⓜ赤いカギ

B1F 関連ページ45

犯罪者の部屋

エイリアスの持つ「赤いカギ」を使って中に入ることができる。しかし、いったん入ると、「オルゴール」を入手するまで、この部屋から出られない。箱に描かれた絵はしっかりと覚えておこう。

44-2

モンスター レベル20

- シャームB
- シャドウB
- バグズB
- パペットB
- サックB

アイテム

- ❶オルゴール
- ❸ピストルの弾
- ❷ロマの実

❗エイリアスとの死闘

ホール廊下[44-1]に行くと、エイリアスがクーデルカたちに襲いかかってくる。木の箱と樽が邪魔なので、これを壊してエイリアスに接近しよう。

事件はおまえの仕業かと詰問してみると、この修道院で人殺しをしたことはないと言う。しかし、半信半疑のオフラハティー。その時エドワードは、意外な行動を取る。

エイリアス

ハンブルクから流れてきた移民者。過酷なイギリスでの生活は、彼の性格をねじ曲げてしまった。物欲が激しく、この修道院内に散らばる財宝を独占しようと画策する。

2F

宝物庫②

床に何やら奇妙な印の描かれた部屋だ。ここから、ホール2F[48-1]へ行くための扉は、どうやら閉ざされているらしい。もしかすると、この足下に描かれた印が、扉の仕掛けと何か関係があるのではないだろうか。そういえば、どこかで同じような模様を見たような……。そう、階段を上がったところと、箱に描かれた印だ。印には矢印のようなものも描かれていたのを覚えているだろうか。

45-1

モンスター レベル20

- 破裂体B
- シャームB
- アーマードB
- フェイスバード
- ジョーカーB
- パペットB

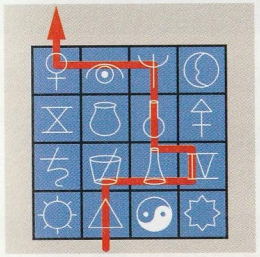
アイテム

- ❶ショットガンの弾

❗床のマークの秘密

この部屋の床には奇妙なマークが全部で16個描かれている。このマークを正しい順番で踏むことで、ホール2F[48-1]への扉を開くことができる。ヒントは、犯罪者の部屋でみた箱の絵だ。

左は階段通路②[41-1]で見つけることができるマーク。謎解きの後半のヒントだ。



左の図を見てほしい。これが扉を開けるために通るべき、正しい床の踏み順である。

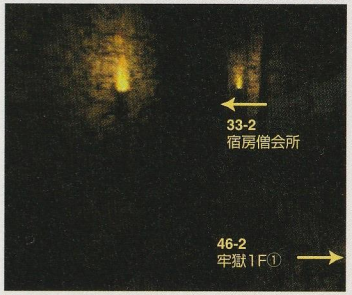
左は犯罪者の部屋[44-2]で見つかる絵。謎解きの前半のヒントになっている。

1F

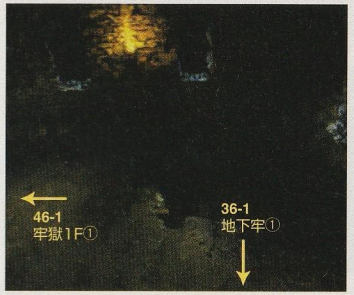
牢獄①

カンヌキを外したことで宝物庫①[43-3]から管理人住居区へ入り、再び牢獄に行くことができる。ここから地下牢①[36-1]へ飛び降りられるが、一方通行であることに注意したい。

46-1



46-2



モンスター レベル10

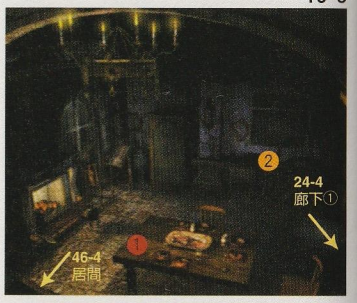
- 椅子の悪霊A
- ジョーカーA
- パペットA
- インバースA

1F

居間

エイリアスの持っていた「赤いカギ」を使って老夫婦のいる居間に入ることができる。しかし、老人婦は留守のようだ。この部屋には重要なアイテム、「ドラゴンの置物」が置いてある。

46-3



46-4

モンスター レベル25

- パペットB
- テーブルの悪霊A
- 椅子の悪霊A
- 黒猫
- ジョーカーB

アイテム

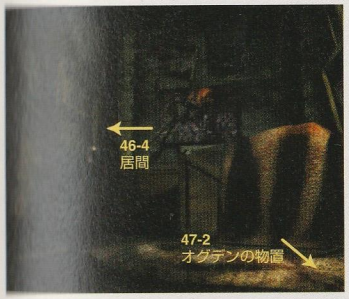
- ❶ドラゴンの置物
- ❸ライフルの弾
- ❷バッジ

1F

オグデンの物置

ここは、老夫婦が使っている物置だ。何故か少し趣味な「ヴァルナの人形」や、祭りで使うのだろうか、何かの「マスク」が置いてある。さて、前出の「ヴァルナの人形」は極めて重要なアイテムだ。この名前、どこかで聞いた覚えがないだろうか？　そういえば双子の姉妹の片方がそんな名前だったはず。ちなみに、「マスク」を持っていると、レベルの低いモンスターとの遭遇確率を下げることができる。

47-1



47-2

47-3

モンスター レベル25

- パペットB
- アーマードB
- 椅子の悪霊A
- シャームB
- ジョーカーB
- 黒猫

アイテム

- ❶ヴァルナの人形
- ❷マスク

❗沈みゆく船

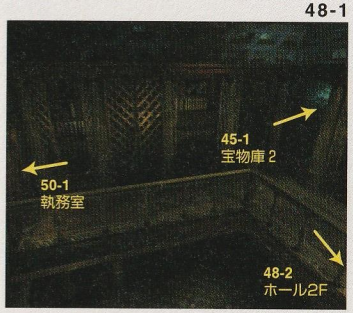
クーデルカが絵に近づくと、沈没する巨大な船と死にゆくたくさんの人々の像が見える。思わず顔が青ざめ、口をつぐむクーデルカ。老夫婦の片割れ、オグデンは元船乗りらしいが、何かこの絵と関係があるのだろうか？

気丈なクーデルカがひるむほどの、恐るべきビジョン。この絵の意味するものとは……？

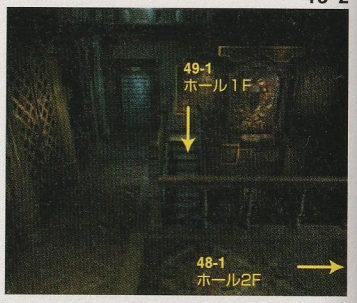
2F
ホール

宝物庫②[45-1]の謎を解き明かせば、図書館のある建物へ入ることができるようになる。この立派な図書館内にも、たくさんのモンスターたちが、手ぐすねを引いて獲物が寄ってくるのを待っている。ここは1階と2階が吹き抜けになっていて、回廊になっている。周りには、たくさんの古い本が並んでいるが、それは置いておいて、とりあえず、1階のホールへ降りてみることにしよう。

48-1



48-2



モンスター レベル25

- チコンB
- タマコスB
- マーズA
- ヘッドレスB

COLUMN

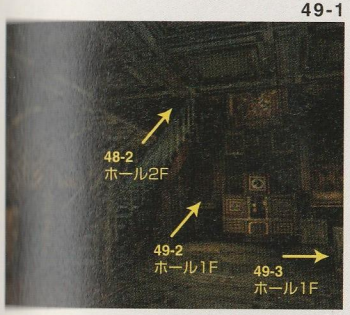
クーデルカ誕生前

これらは今のクーデルカがデザインされる前に描かれた、言わばラフデザイン。こんな姿のクーデルカも、ちょっと見てみたかった気もする。

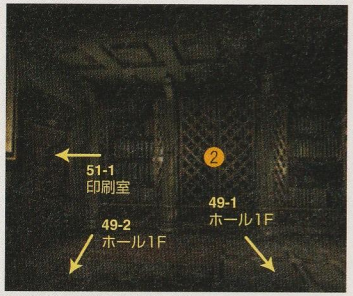
1F
ホール

この巨大なホールの壁には、これまた巨大なレリーフが飾られている。いかにも怪しげではあるが、何の準備もないことには、そのレリーフに対して行動することも叶わないようだ。今は眺めるだけにしよう。ふと、床を見ると「ライフルの弾」や「ハイポーション」が落ちている。それらを拾って、やはり2階へ戻ることにしよう。2階の執務室[50-2]へ行けば何かわかるかもしれない。

49-1



49-3



49-2

モンスター レベル25

- チコンB
- タマコスB
- マーズA
- ヘッドレスB

アイテム

- ① ライフルの弾
- ② ハイポーション

欠けたレリーフ

この部屋にある巨大なレリーフは、天使の間[54-2]への入口となっている。聖堂・左翼廊1F①[53-2]で手に入る「レリーフの欠片」を使えば、この部屋にあるレリーフを動かし、入口を開くことができる。

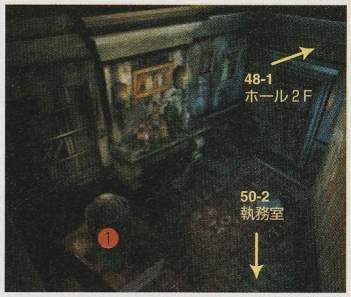
聖堂・左翼廊1F①へ行くには、この後、印刷室や三角通路を通らなくてはいけない。

2F

執務室

ここではまず、机の上に置いてある「黄色いガラス片」を入手しよう。このアイテムは聖堂・左翼廊1F②[54-1]で早速必要になるからだ。部屋の隅にはギリシャ文字の書かれた金庫が置いてある。どうやら、ギリシャ文字の部分が鍵になっているようである。この金庫を開けるには、必要なアイテムを集めて聖堂・左翼廊1F②[54-1]へ行き、ある行動をとらなければならない。

50-1



50-2

モンスター レベル25

- チコンB
- タマコスB
- マーズA
- ヘッドレスB

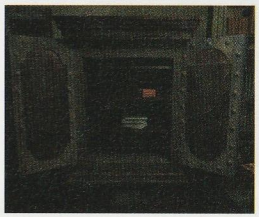
アイテム

- ❶黄色いガラス片
- Ⓔソフィアの手紙

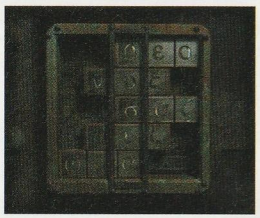
ギリシャ文字の金庫

この部屋に置いてあるギリシャ文字がカギになっている特殊金庫を開けるには、5つのガラス片を聖堂・左翼廊1F②[54-1]で使い、正しいギリシャ文字の並び方を知らなくてはならない。金庫の中には「ソフィアの手紙」がある。

重厚な、ギリシャ文字の書かれた金庫は、何か特殊な仕掛けを解かなければ開かない。



ここで手に入る「ソフィアの手紙」に書き止められている真実は、あまりに衝撃的な内容だ。



ステンドグラスに浮かび上がる、ギリシャ文字を見ていれば、金庫を開くことができる。

1F

印刷室

関連ページ72

この部屋には2つの印刷機が置いてある。片方は壊れているが、もう片方は使用可能だ。印刷機を使うとその振動で部屋の壁が崩れ、そこから図書館1F[52-3]へ行くことができる。

51-1

モンスター レベル25

- アイボールB
- ビーズB
- ビューアーB
- チコンB
- プリックテールB
- ゴーストB

アイテム

- ❶古い修道院の地図

新たな地図

印刷機を使えば、新しい地図が入手できる。そこで、倉庫[41-2]で見つけた「石版」が必要となる。「石版」を乗せよう。

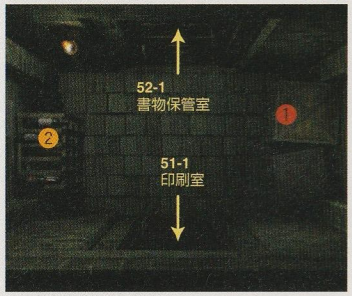
部屋に入ると、クーデルカはいきなり幻想を見る。何の記憶だろうか?

1F

廊下③

極めて狭い部屋だと思ったら、それも道理で、ここは書物保管室[52-1]へ行くための通路である。ここにある「青いガラス片」は重要なアイテムなので忘れずに入手しておきたい。

51-2



モンスター レベル25

- アイボールB
- ビーズB
- ビューアーB
- チコンB
- プリックテールB
- ゴーストB

アイテム

- ❶青いガラス片
- ❷ライフルの弾

3つの置物

書物保管室[52-1]への扉には仕掛けがしてあり、開くには今までに入手するチャンスがあった3つの置物が必要になる。

動物の置物は、書物保管庫に現れる中ボスと、何か関係があるようだ。

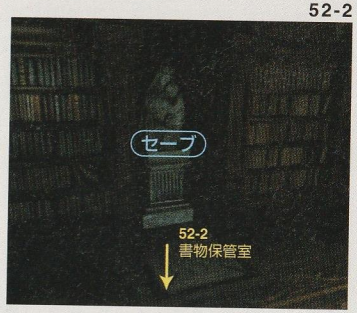
1F

書物保管室

この部屋には、ディスク2での最後のセーブ台が隠されている。しかし、マリア像に注意したい。近づくと、中ボスのキマイラが出現する。そして、何か枝のようなものが生えているのも見える。

52-1

52-2



アイテム

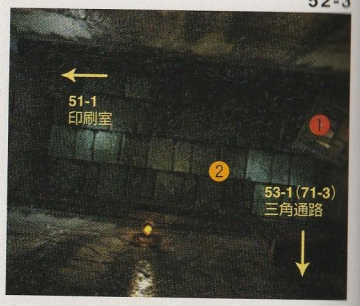
Ⓜ 聖像のクラウン

1F 関連ページ81

図書館

三角通路[53-1]への扉は魔物の霊力で閉ざされている。書物保管室[52-1]のキマイラを倒せば先へ進むことができるようになる。「メロディディスク」はディスク3で使うことになる重要なアイテムだ。

52-3



モンスター　レベル25

- ミノタウロスA
- マーズA
- インバースB
- チコンB
- ビューアーB
- ゴーストB

アイテム

- ❶ メロディディスク
- ❷ ボウガンの矢

! 中ボス[キマイラ]戦

この部屋に現れる中ボスモンスターは山羊・獅子・竜の3つの頭を持つキマイラという怪物だ。これを倒すと、オフラハティーが部屋の蔵書を次々と調べ始める。どうやら彼は、ある書物を捜しているようだ。

3つの頭が気味悪いキマイラ。水の属性に弱いので、リミットショックが有効だ。

1F 関連ページ71

三角通路

この三角通路は図書館、聖堂、墓地をつなぐ修道院の要所である。しかし、今は柵に鍵がかかっているので、墓地へ行くことはできない。ある人物に会うと、鍵を開けてもらえるのだが……。

53-1

モンスター　レベル30

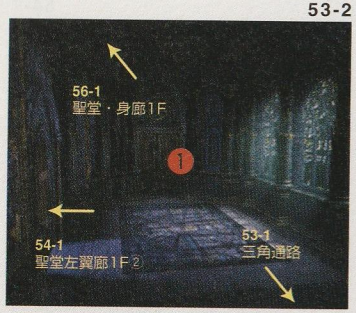
- 死霊犬A
- 男の死霊A
- 女の死霊A
- スケルトンA
- レイヴァンA

1F 関連ページ84

聖堂・左翼廊①

聖堂・身廊1F[56-1]への扉は閉ざされている。この扉を開くには聖堂・左翼廊1F②[54-1]であることをしなければならない。床に落ちている「レリーフの欠片」はホール1F[49-2]で使用する。

53-2



モンスター　レベル30

- インバースB
- ミノタウロスA
- ヘッドレスB
- ビューアーB

アイテム

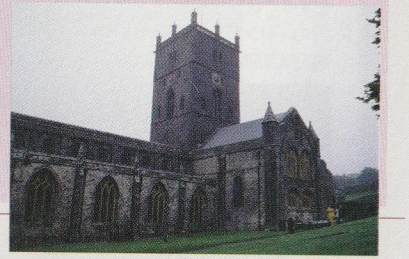
- ❶ レリーフの欠片

COLUMN クーデルカの故郷、ウェールズ

ウェールズとは、イングランドの東側に位置する地方のことを言う。イングランドの正式名称は「グレイトブリテンおよび、北アイルランド連合王国」であり、つまり大ブリテン島のイングランド、スコットランド、ウェールズにアイルランド北部の北アイルランドという4つの国を統合した国家という意味である。イングランドは、アングロサクソンの国であるが、ウェールズは、紀元前500年頃に中央ヨーロッパから移住してきた、ケルト人の国だ。つまり、イングランドとは違う、独自の文化を持った国ということである。

B.C.55年に、かのジュリアス・シーザーが大ブリテン島へ上陸し、ローマ軍による占領が続く。これに伴い、キリスト教が普及することとなり、教会などの建築物も建てられるようになった。ウェールズの西の端に建つ、有名なセント・ディヴィッド大聖堂もこうして建てられたのだ。

『クーデルカ』に登場する、ネメトン修道院は、この大聖堂をモデルにしたものである。ゲームをプレイしながら、歴史を知ることも、楽しみのひとつだろう。



1F

聖堂・左翼廊②

この部屋に飾られた美しいステンドグラスには2つの秘密が隠されている。ここで重要なのは修道院の様々な場所で拾うことのできるガラス片だ。5つのガラス片があれば、何かが起きる。

54-1

モンスター レベル30

- インバースB
- ビューアーB
- ヘッドレスB
- ミノタウロスA

ステンドグラスの秘密

この部屋のステンドグラスには、何かをはめ込むための、空間が存在する。実はこれが仕掛けになっていて、今まで見つけてきたガラス片をはめ込めば聖堂・左翼廊1F②[53-2]の扉が開くというわけだ。

また、ステンドグラスの欠損をすべて埋めると、執務室[50-2]のギリシャ文字の書かれた特殊金庫を開ける方法がわかる。

ステンドグラスに浮かび上がるギリシャ文字を見てみよう。

2F

天使の間

薄暗い部屋にオルゴールの音色が響く。何か神聖な雰囲気を漂わせる部屋だ。床の模様に秘密がありそうだ。正面のベーコンの部屋[55-1]への扉は、床の仕掛けにより閉ざされている。

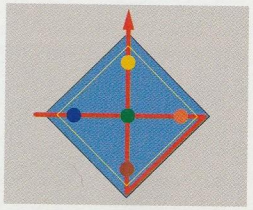
54-2

モンスター レベル30

- ミノタウロスA
- マーズA
- インバースB
- チコンB
- ビューアーB
- タマコスB

床の踏み順

床に描かれた円を踏むと、音が鳴る仕掛けが施されている。オルゴールの奏でる音楽と同じ音の鳴る順番で円を踏めば、ベーコンの部屋[55-1]への扉を開くことができる。



上は踏む円の順番を表した図。この図に従って円を踏めば、扉は間違いなく開く。

2F

ベーコンの部屋

部屋に入ると、いきなり部屋の隅に横たわる棺桶の中の老人が目を覚まし、棺桶から起き上がり、ターデルカたちを驚愕させる。はたして、この老人の正体は誰なのか？　老人はひと声発すると、また棺桶の中に倒れ込んでしまった。まったく人騒がせな老人だ。ちなみに、この部屋の床の上には「緑のガラス片」が落ちているので、忘れずに持っていこう。ここからさらに、聖堂の方へ行ってみよう。

55-1

モンスター レベル25

- ミノタウロスA
- マーズA
- インバースB
- チコンB
- ビューアーB
- タマコスB

55-2

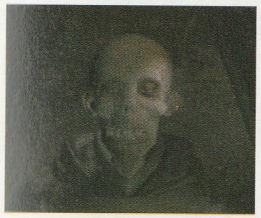
アイテム

- ❶緑のガラス片

ミイラ男、目を覚ます

部屋に入り、まず目につくのは巨大な棺だ。中には何故か老人が眠っている。しかし、その老人が突然発したある一言で、オフラハティーの目の色が変わる！オフラハティーがこの修道院に来た目的が今、明かされる。

部屋の片隅には、古ぼけた棺桶が置いてある。中には老人が眠っているが……。



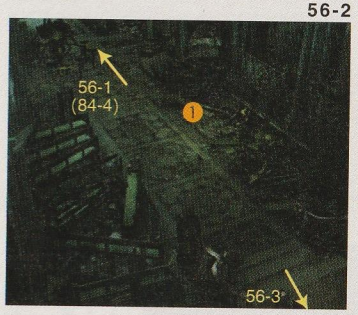
一見してただ者ではないこの老人。その正体がわかるには、もうしばらく時間がかかる。

「エミグレ文書！」……、とは、いったい何なのか？　オフラハティは何を知っている？

中ボスのキメイラを倒したことにより、ついに、クーデルカたちは巨大な聖堂の中心へと足を踏み入れることになる。神に祈るには、この聖堂はあまりに禍々しい。すべての元凶はやはり、この聖堂に眠っているのだろうか。とりあえず、身廊の中を探索してみよう。身廊の奥、壊れた壁のようなものがあるあたりまで行き辺りの様子を探っていると……、そのとき！　突然、壁が崩れた！

56-1

56-2



56-3

56-4

56-5

モンスター　レベル30

- チコンB
- ゴーストB
- ビューアーB

アイテム

- ① ショットガン2

万霊節の怪

[56-3]から中庭に出ようとしても、背後に感じる何かの気配の為それは叶わない。さらに[56-5]へ行きその気配の正体を探ると、そこには奇怪な植物の蔓のようなものが。その場を離れるクーデルカたちが、[56-2]へ入ると共に鐘の音が修道院に響く。今日は万霊節だったのだ！

万霊節……、その日、死者たちは墓から起き出し、死者への祈りを怠る者を戒めるという日。そして、霧のようなものの中から、突然クーデルカたちの前に巨大な魔物が姿を現す。この巨大な怪物、ガーゴイルは、今は無敵なので戦わずに逃亡することが先決だ。

聖堂の奥で蠢く巨大な植物の蔓。その様は、餌を求める貪欲な怪物に見える。

聖堂に現れた巨大な怪物、ガーゴイル。クーデルカたちの力では歯が立たない！

クーデルカ、はぐれる

聖堂に現れたガーゴイルに対処する方法はないので、逃げるしかない。すると中庭・聖堂扉側[60-1]に出る。ガーゴイルから逃げるとき仲間とはぐれてしまった為、クーデルカは今後1人で行動しなくてはならない。

この画面の外に出ようとすると、ディスク3へ移行する。物語も中盤へと入ってくる。

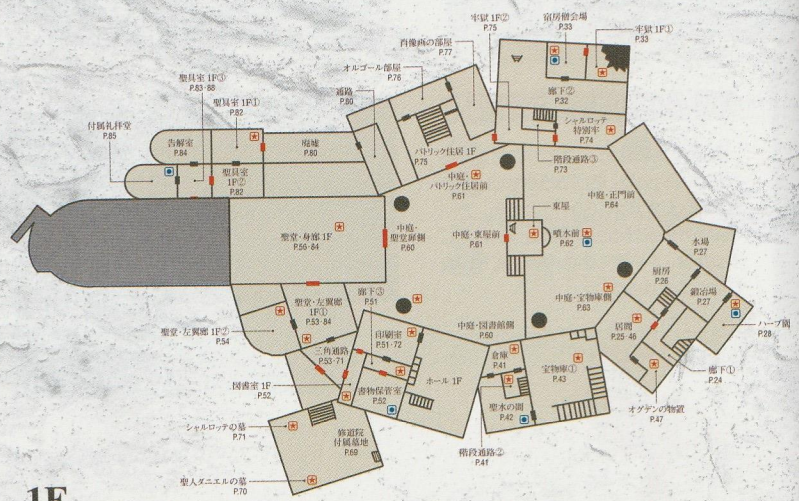
Disc 3

STORY

厳しい苦難を乗り越え、3人は次第に互いへの信頼を深めていく。それと共に、オフラハティーとクーデルカが、ここへ来た理由が明らかに。

ヴァチカンの司教であったオフラハティーがこの修道院で探しているものは、法王庁より盗まれた太古の遺産、エミグレ文書であり、クーデルカはある女性の亡霊によって、この修道院に導かれたのである。

エミグレ文書には、不老不死や生命の再生に関する知識が記されている。しかし、エミグレ文書を法王庁より盗ませたこの修道院の主、パトリック・ヘイワースは何故エミグレ文書を必要としたのだろうか。しかも、何の因果かパトリックはオフラハティーの大学時代の旧友であり、現在失踪中だ。修道院とエミグレ文書にまつわる謎は、深まる一方だった。

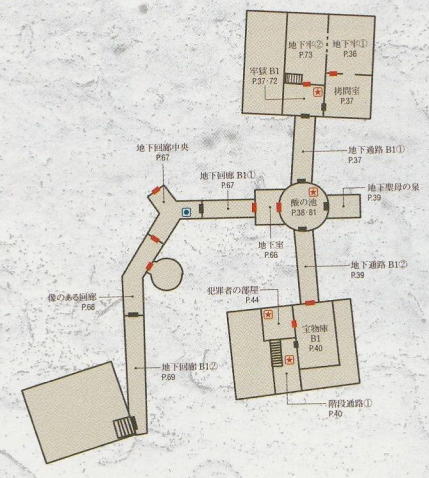


1F

このディスクで行ける場所

2F

3F



地下 1F

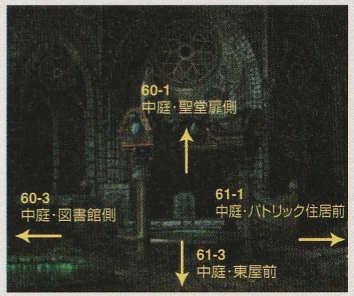
1F

中庭・聖堂扉側

巨大な翼を持つ怪物、ガーゴイルに追われたクーデルカは、なんとか中庭に逃げ出す。これから彼女はエドワードたちに合流しなければならず。それまでは、聖堂・身廊1F[56-3]に行くことはできない。

60-1

60-2



モンスター	レベル20
死霊犬B	ヘッドレスB
破裂体B	女の死霊B
ブルートB	

1F

関連ページ63

中庭・図書館側

中庭には、あちこちに女性像が設置されている。女性像は全部で4つあるが、これらにはとても重要な意味がある。ここではあるアイテムを使うことになるのだが、それについては63ページで紹介する。

60-3

60-4

モンスター	レベル20
死霊犬B	ヘッドレスB
破裂体B	女の死霊B
ブルートB	

アイテム

1 ライフルの弾

1F

中庭・パトリック住居前

中庭・パトリック住居前[61-2]からはパトリック住居1F[75-3]へ行けるが、その為には一度向こう側にかけられたカンヌキを外す必要がある。中庭の女性像については63ページを見てほしい。

61-1

61-2

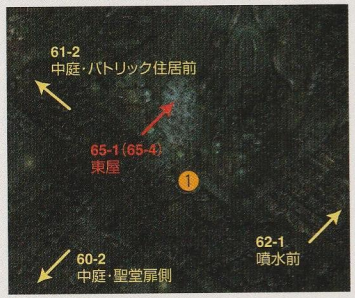
モンスター	レベル20
死霊犬B	ヘッドレスB
破裂体B	女の死霊B
ブルートB	

1F

中庭・東屋前

流水の向こう側に、扉のようなものが見える。だが、水が流れているので扉まで近づけない。この水を止める方法は、63ページで紹介している。また、ここには「ハイポーション」が落ちている。

61-3



モンスター	レベル20
死霊犬B	ヘッドレスB
破裂体B	女の死霊B
ブルートB	

アイテム

1 ハイポーション

噴水の向こう側

噴水の水は、ある方法で止めることができる。この噴水の裏の扉を開けば、東屋へ行ける

この庭にあるものに、ちょっとした細工をすれば噴水の水は止まる。

1F

噴水前

ここはセーブ台になっている。中ボスを倒さなくても使える珍しいセーブ台だ。噴水の裏側には扉のようなものが見える。今は水が邪魔でよく見えないので水を止めるしかない。しかし、噴水の水を止めると、セーブができなくなってしまうのだ。噴水の水を止めると、水面が光っているのがわかる。噴水の縁に「ペンダント」が置いてあり、光るからだ。東屋へ行く前に「ペンダント」を取っておこう。

62-1

62-2

モンスター レベル25

- 死霊犬B
- 破裂体B
- ブルートB
- ヘッドレスB
- 女の死霊B

アイテム

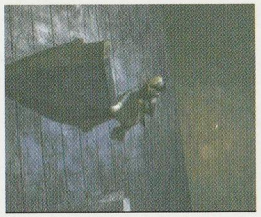
- ❶ペンダント
- ❷ハイリステル

ペンダントの重要性

「ペンダント」は、噴水の縁にさりげなく落ちている。うっかり見落としがちだが、最後の戦いで必ず必要になる。絶対に手に入れておかなければいけない重要なアイテムだ。ここで取っておかないと、ゲームオーバーになる可能性もある。

この「ペンダント」は、クーデルカがかつてある霊媒師から譲り受けたものらしい。

水を止めた後、噴水の前に来ると光るものが置いてある。これがペンダントだ。



オープニングムービーをよく見ていれば、ペンダントが落ちるのがわかる。

1F

関連ページ60・61

中庭・宝物庫側

ここには4つ目の女性像がある。これらすべての女性像にあることをすると、噴水前[62-1]と中庭・東屋前[61-3]の水を止めることができる。アイテムの中でそれらしいものがあるのではないだろうか……。

63-1

モンスター レベル20

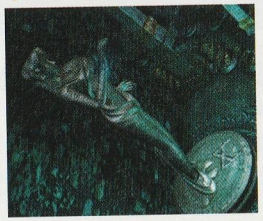
- 死霊犬B
- 破裂体B
- ブルートB
- ヘッドレスB
- 女の死霊B

4つの聖像アイテム

これら女性像には、今までの中ボス戦で入手してきた「聖像の～」というアイテムをつけることができる。それぞれの女性像にアイテムをつけると、滝の水が止まり東屋[65-1]へ入れるようになる。どの像につけるのかは、下記のとおり。

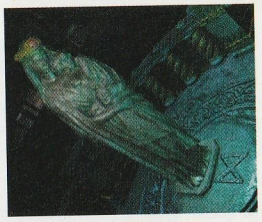
◆60-3→聖像のイヤリング

◆61-1→聖像のリング



◆61-2→聖像のネックレス

◆63-1→聖像のクラウン

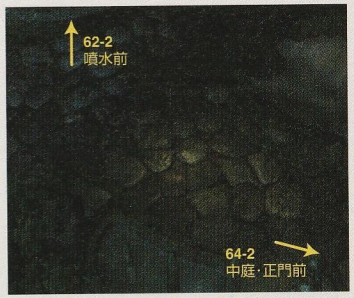


1F

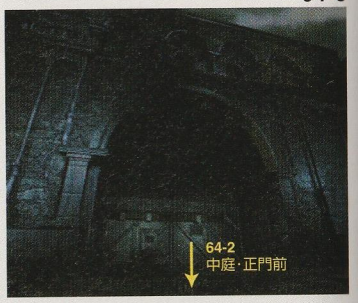
中庭・正門前

ここは修道院と外界をつなぐ場所である。しかし、オープニングでも見たとおり、石と鋼鉄でできた巨大な門は扉はビッシリと閉ざされており、外に出ることは叶わない。仕方がないので正門の前を少し横に入った[64-4]に行ってみよう。そこには最強の剣「サクノス」が安置されているが、これを入手するのは極めて難しい。とにかく、今は何をやっても手に入れることはできないだろう。

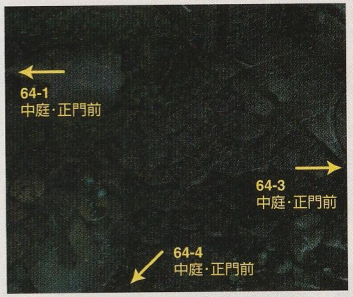
64-1



64-3



64-2



64-4

モンスター レベル20

- 死霊犬B
- 破裂体B
- ブルートB
- ヘッドレスB
- 男の死霊B
- 女の死霊B

アイテム

- Ⓔ サクノス

最強の剣

中庭・正門前[64-4]には、唯一の男性像が設置されている。男性像は最強の剣「サクノス」を手にしているが、剣は手から外せない。この封印を解除するには、聖堂・身廊1F[56-5]のガーゴイルを倒す必要がある。

これが男性像。ガーゴイルと戦うには、まずエドワードたちと合流する必要がある。

1F

東屋

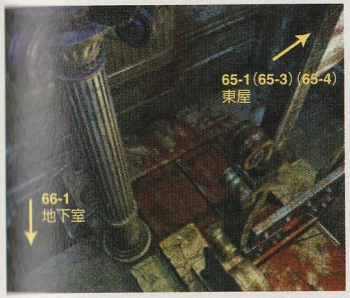
血の匂いの立ちこめた東屋。中央に設置された断頭台があまりにも不気味だ。地下室[66-1]へ降りるとイベントが発生するので注意。イベント発生後は、各種アイテムを入手するのを忘れないように。

老夫婦のイベントが終ると、「青いカギ」を入手するまでクーデルカは東屋から出られなくなる。さらに、地下室[66-1]にも降りられない。「青いカギ」は老夫婦のどちらかが持っているはずだ。

65-1

65-3

65-2



65-4

モンスター レベル20

- 男の死霊B
- レイヴァンB
- 女の死霊B
- レフトハンドB

アイテム

- ❶ ピストルの弾
- ❷ 青いカギ
- ❸ ライフルRD
- ❹ ロマの実

老夫婦の悲劇

地下へ降りたクーデルカを待っていたのは、オグデン・ハートマンだった。彼は何故人殺しを繰り返してきたかを口にしながら、クーデルカに襲いかかる。しかし、その時、意外な人物がクーデルカの窮地を救うことに。

ある女性の死が、この老夫婦を恐るべき殺戮者に変えてしまったようだ。

B1F

地下室

[66-3]へ行き、ここで起こるイベントを見てからでないと、地下回廊B1①[67-1]へ行くことはできない。また、[66-1]の壁際に見える「血のビン」を入手しておくと、この後で訪れる、像のある回廊[68-1]で役に立つ。ちなみに、[66-3]の壊れた扉は、やはり壊れているらしく、何をやっても開くことは出来ない。しかし、壁の向こうから、なにやら聞き覚えのある声が聞こえてきたのだった。

66-1

66-3

66-2

モンスター レベル20

- 男の死霊B
- 女の死霊B
- レイヴァンB
- レフトハンドB

アイテム

- ❶血のビン
- ❷ライフルの弾

扉ごしの再会

地下室[66-3]の扉は壊れいるので開かないが、クーデルカはその隙間を通してエドワードたちと再会する。無事を喜び合う3人。3人は図書館で再会することを誓い、再びクーデルカは1人で修道院内の探索を再開する。

クーデルカとはぐれたエドワードとオフラハティーは、一緒に行動しているようだ。

B1F

地下回廊①

修道院地下に広がる、巨大回廊の中央へと行くための通路だ。特に拾うべきものも落ちてない。たくさんのモンスターが出現するので、この辺りはさっさと通ってしまうのが無難だ。

67-1

モンスター レベル25

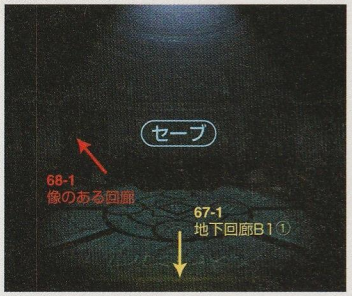
- 女の死霊C
- 破裂体C
- レフトハンドC
- ヘッドレスC
- スケルトンB
- フェイスバードC

B1F

地下回廊中央

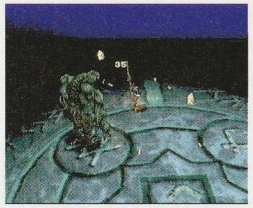
クーデルカは画面から見て手前から部屋に入ってくる。画面の右側の扉は壊れているせいか、何をしても開かない。左側の像のある回廊[68-1]への扉は、この部屋に現れる中ボス、ガグを倒せば開く。

67-2



中ボス[ガグ]戦

ガグは縦に裂けた巨大な口を持つ怪物だ。土属性に強く、風属性に弱い。麻痺や沈黙を伴う攻撃をしてくることはないが、ガグの攻撃はヒット(注:108ページ)することが多い。魔法や拳銃で倒すのがお勧め。



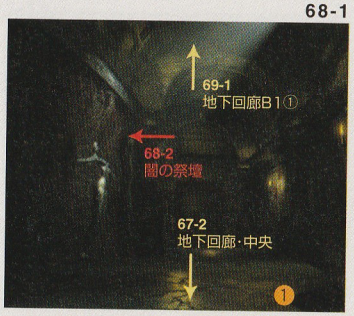
ガグの攻撃を受けると、自分の立ち位置を後ろに下げられることがある。

B1F

像のある回廊

女性をかたどった、奇妙な像が設置されている。メッセージのヒントで気付くかもしれないが、地下室[66-3]で手に入る「血のビン」を使えば、この奥の闇の祭壇[68-2]へ行くことができるようになる。

68-1



モンスター レベル20

- インバースC
- ブルートC
- 破裂体C
- ヘッドレスC

アイテム

- ❶ロマの実

B1F

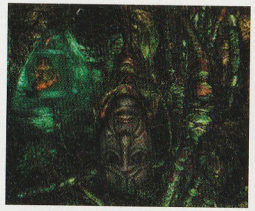
闇の祭壇

祭壇のようなものに、怪物がつなぎ止められている。何より異様なのは、その怪物に人間の頭がついていることだ。しかも、その人間の頭は本物の人間の頭で、まだ生きているようなのだ。

68-2

クリーチャーのつぶやき

この祭壇の怪物は襲いかかってこない。しかも、まだ理性が残っているのか、クーデルカにはむしろ友好的ですらある。彼はクーデルカに、この修道院で生き残るための16の手段を教えてくれる。



怪物の言う台詞は、この部屋に入る度に変化する。できれば全部聞こう。

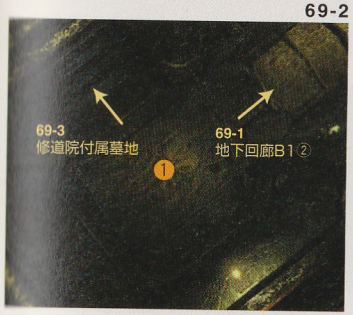
B1F

地下回廊②

吊り橋がかかった地下回廊だ。この先は修道院付属墓地[69-3]へとつながっている。さっさと通り抜けてしまおう。床には「ピストルの弾」が落ちているので、一応、拾っておこう。

69-1

69-2



モンスター レベル25

- 破裂体C
- レフトハンドC
- フェイスバードC
- 死霊犬B

アイテム

- ❶ピストルの弾

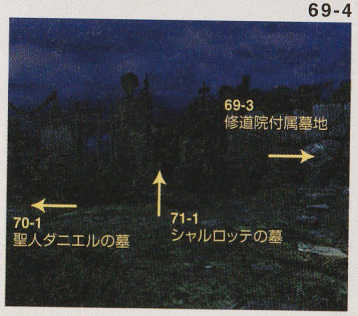
1F

修道院付属墓地

この墓地には、ネメトン修道院を作った聖人ダニエル・スコトゥス・エウリゲナの墓や、クーデルカたちが牢獄で出会った亡霊、シャルロッテの墓がある。三角通路[71-3]からは図書館へ行くことが可能だ。

69-3

69-4



モンスター レベル30

- スケルトンB
- 女の死霊C
- レイヴァンC
- 男の死霊C

1F

聖人ダニエルの墓

誰かが供えたものなのだろうか、墓のそばには「ヴィグナの人形」が落ちている。とりあえず、聖人ダニエルの墓に祈りを捧げておこう。また、少々わかりにくいが、そのケルト十字架の背後には、特殊な武器「ダニエルクロス」が隠されている。丹念に探してみよう。墓に祈りを捧げていると、背後になにやら人の気配が……。よく見ると、さっき棺桶の中にいたミイラ男が立っていた。

70-1

モンスター レベル20

- 男の死霊C
- 女の死霊C
- レイヴァンC

アイテム

- ❶ヴィグナの人形
- ❷ダニエルクロス

ミイラ男再び

聖人ダニエルに祈りを捧げていると、背後から話しかけてくる男が。それはなんと天使の間の隣室で眠っていたミイラ男だ。彼は自らを修道士、ロジャー・ベーコンと名乗る。彼はクーデルカに協力を申し出るが……。

うさん臭い人物だが、彼は三角通路[71-3]にかけられたカギを外してくれる。

ロジャー・ベーコン

自称フランチェスコ会の修道士にして魔術師。何百年も生きてきたと本人は言っているが、それを証明するものはない。本当なのだろうか？　しかし、彼の卓越した知識には、確かに見るべきものがある。

1F

シャルロッテの墓

ほこらのようなところにシャルロッテの墓は存在する。アイテムの類は落ちていないが、ここで彼女に祈りを捧げることができる。実はこの祈り、極めて重要な行動なのだ。詳しくは74ページを参照すること。

71-1

71-2

モンスター レベル30

- 男の死霊C
- 女の死霊C
- レイヴァンC

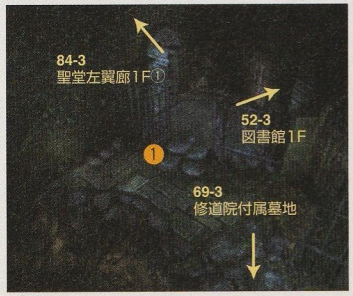
1F

三角通路

関連ページ53

鉄の柵にある門には、カギがかけられている。この門は聖人ダニエルの墓[70-1]のイベントを見た後、ベーコンによって開かれるのだ。門が開いたら、真っ先に図書館に向かいたい。

71-3



モンスター レベル30

- 死霊犬A
- 男の死霊A
- 女の死霊A
- スケルトンA
- レイヴァンA

アイテム

- ❶ロマの実

鉄の柵

ロジャー・ベーコンが鍵を開けてくれた三角通路を通って、図書館へと急ごう。左へ行くと、ガーゴイルがいるので注意。

鍵は本当に開けられていた。男はどうやら、悪人ではないようだ。

1F　関連ページ51

印刷室

印刷室[51-1]へ行くと、エドワードたちと合流できる。クーデルカは彼らにハートマン夫婦に起こった悲劇と、ハートマン夫婦と深く関係するエレインという女性のことを語る。その時、オフラハティーは……。

51-1

モンスター　レベル25

- アイボールB
- ビーズB
- ビューアーB
- チコンB
- プリックテールB
- ゴーストB

アイテム

- Ⓔ 古い修道院の地図

1F　関連ページ37

牢獄

エレインと彼の夫、パトリックに何があったのかを突き止める為、クーデルカたちはパトリック邸を目指す。しかし、それを阻むかのように、幼い少女たちの亡霊がクーデルカたちの前に立ちはだかる。

72-1

モンスター　レベル15

- ヘッドレスA
- レイヴァンA
- ブルートA
- フェイスバードA
- 破裂体A
- レフトハンドA

アイテム

- Ⓔ 緑のカギ

オフラハティーの過去

エレインという女性が死んでいることを聞き、オフラハティーは驚愕する。彼女は若きオフラハティーが愛した、ただ1人の女性だったのだ。ここに訪れたのもそのためだ。そして、彼の口から彼の青年時代の物語が語られるのだ。

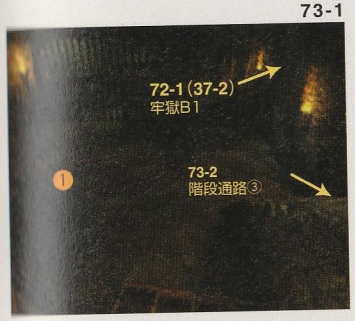
オフラハティーが神父の道を選んだことにも、エレインは関わっていた。

1F

地下牢②

床には「ポーション」が落ちている。ありがたくもらっておこう。ここより先、階段通路へと進むにつれて、モンスターの強さは更に上がる。体力の消耗に注意して先を進みたい。

73-1



モンスター　レベル30

- 破裂体A
- インバースA
- ブルートA
- フェイスバードA
- 死霊犬A

アイテム

- ❶ ポーション

1F

階段通路③

扉の先にはシャルロッテ特別牢があり、シャルロッテやモンスターとの激しい戦闘が繰り広げられることになる。床には「ポーション」が転がっているので、取っておいた方がよい。

73-2

モンスター　レベル30

- 破裂体B
- フェイスバードB
- ヘッドレスB
- 死霊犬B

アイテム

- ❶ ポーション

2つの人形

「ヴァルナの人形」と「ヴィグナの人形」があれば戦闘を避け、「緑のカギ」を入手できる。人形がないといくら戦っても勝てない。「ヴァルナの人形」はオグデンの物置[47-2]で、「ヴィグナの人形」は聖人ダニエルの墓[70-1]で手に入る。

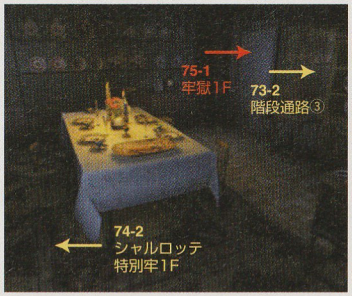
「緑のカギ」があれば、地下牢②[73-1]へ行くことができるようになる。

1F

シャルロッテ特別牢

牢獄1F②[75-1]へ行く扉は、何か霊力のようなもので閉ざされている。この扉を開けるには、[74-2]でシャルロッテのイベントを見なければならない。このイベントをどうクリアしたかで、手に入るアイテムに変化がある。能力の異なる2種類のアイテムのだが、どちらを選んでもエンディングにはたどり着ける。

74-1



74-2

モンスター レベル30

- 椅子の悪霊B
- 本棚の悪霊B

アイテム

- ❶ フレアブローチ
- Ⓜ スターブローチ

❗ シャルロッテの真実

椅子の悪霊Bと本棚の悪霊Bを倒すと、シャルロッテが姿を現す。ここで、

❶執務室[50-2]で「ソフィアの手紙」を入手している

❷シャルロッテの墓[71-2]で祈りを捧げている

の2つの条件を満たしていると、シャルロッテは自分の母のことを知り、光に包まれ姿を消してしまう。その場合、[74-2]に「フレアブローチ」が現れる。逆に条件を満たしていないと、シャルロッテは自ら攻撃を仕掛けてくる。姿を変えたシャルロッテ。しかし、水の属性に弱いので、リミットショックで戦いたい。倒すと「スターブローチ」が手に入る。

真実を知ったシャルロッテは目に涙をため、怒りと悲しみをぶつけてくる。

罵詈雑言を放ちながら消えたシャルロッテを見て、クーデルカは何を思うのか……？

1F

牢 獄 ②

パトリック住居1F[75-3]への扉は鍵がかかっているが、「青いカギ」を持っていれば開けられる。また、死体の山の中には、わかりにくいが「リステル」と「ピストルの弾」が落ちている。

75-1

75-2

モンスター レベル30

- 破裂体B
- フェイスバードB
- ヘッドレスB
- 死霊犬B

アイテム

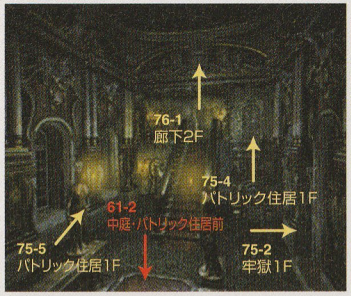
- ❶ リステル
- ❷ ピストルの弾

1F

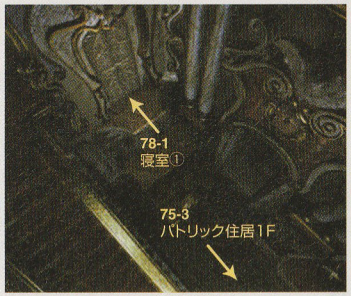
パトリック住居

[75-3]にあるカンヌキを外せば中庭・パトリック住居前[61-2]へ出られるようになる。ここから寝室②[78-1]へ行くためには階段を使わず、箱のようなものをよじ登っていく必要がある。

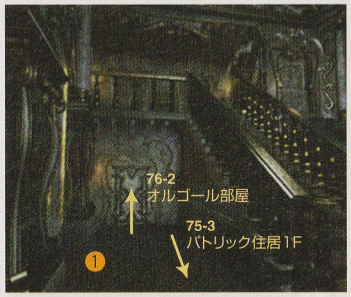
75-3



75-4



75-5



モンスター レベル35

- シャドウC
- 破裂体C
- インバースC
- 貴族の霊C

アイテム

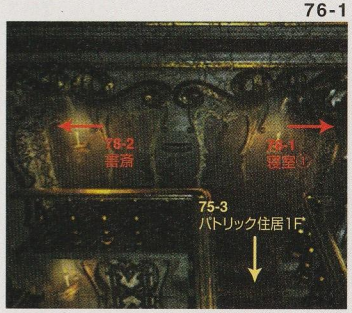
- ❶ ショットガンの弾

2F

廊　下

寝室②[78-1]への扉はカンヌキがかけられている。パトリック住居1Fの[75-4]を経由し、向こう側から扉を開けること。書斎[78-2]への扉を開くには、肖像画の部屋[77-1]のセーブ台を解放しよう。

76-1



モンスター	レベル35
シャドウC	破裂体C
インバースC	貴族の霊C

ディスクの使い道

ディスクプレイヤーだけに、何らかのディスクがなければこの機械は使えない。ここで必要なのは、図書館1F[52-3]で手に入る「メロディディスク」だ。それを使えば、秘密の引き出しが開く。

「研究日誌」を読めば、どうしてこの修道院が怪物の巣窟となったかがわかるだろう。

1F

オルゴール部屋

この部屋にあるディスクプレイヤーには、ある仕掛けが施してある。その仕掛けの秘密を見破れば、パトリックが記した「研究日誌」が手に入る。プレイヤーにかけるディスクが必要だ。

76-2

76-3

モンスター	レベル35
黒猫	貴族の霊C
シャドウC	ヘッドレスC

アイテム

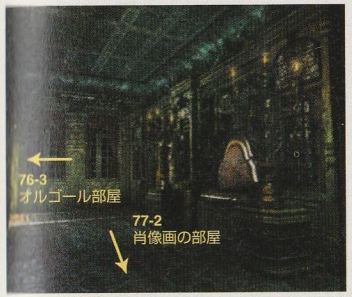
Ⓔ 研究日誌

1F

肖像画の部屋

この部屋に入ってすぐのところに、一人の女性の姿を描いた絵が飾ってある。かつてこの修道院に住んだ主人の妻だろうか？　その前を通りすぎ、この部屋の奥へ進むと、中ボスの生け贄の羊が待ちかまえている。強敵ではあるが、なんとか生け贄の羊を倒すとセーブ台が解放され、さらに書斎[78-3]へ行けるようになる。書斎には、モンスターがたくさん出現するので注意しよう。

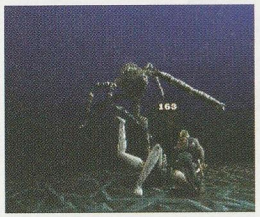
77-1



77-2

中ボス[生け贄の羊]戦

生け贄の羊を倒し、肖像画のところへ行くと、ある女性の亡霊が現れる。彼女こそクーデルカをこの修道院へ導いた人、そして、オフラハティーが愛した女性、エレインだ。彼女は今、クーデルカたちの助けを必要としている。



生け贄の羊の弱点は火の属性だ。逆に、水の属性で攻撃してもまったく通用しない。

エレイン・ヘイワース

誰からも愛される心優しい女性。18歳のときパトリックと結婚するが、家に押し入った強盗に命を奪われる。だが彼の夫、パトリックはその死を受け入れることができなかった。

2F

寝室②

この部屋には2つの扉しかないように見えるが、実際には書庫[81-1]への隠し扉が存在する。また、廊下2F[76-1]へ行く為の扉を開けるには、こちら側からカンヌキを外してやらないといけない。

78-1

モンスター	レベル35
テーブルの悪霊B	サックC
椅子の悪霊C	シャームC
バグズC	フェイスバードC

アイテム

❶ボウガンの矢

明かりの消しかた

書庫[81-1]へ行くための隠し扉を開くには、部屋の明かりを消す必要がある。扉の横の胸像を動かせば明かりは消える。

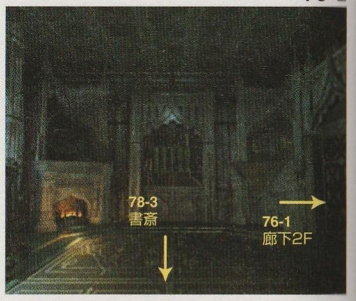
とりあえず、動かしてみよう。明りが消えれば扉が現れる。

2F

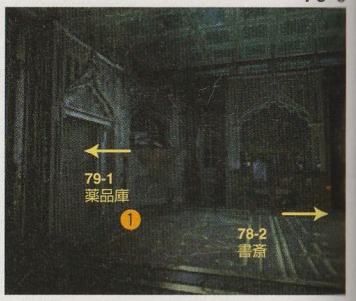
書斎

書斎[78-2]にある本棚を調べると、本のタイトルが「暖炉」という意味の順に並んでいるのがわかる。これを確認しないことには、薬品庫[79-2]から通路[80-1]へ行く為の隠し通路が見つからない。

78-2



78-3



モンスター	レベル35
ヘッドレスC	本棚の悪霊C
アーマードC	椅子の悪霊C
ジョーカーC	テーブルの悪霊B
シャームC	

アイテム

❶ショットガンの弾

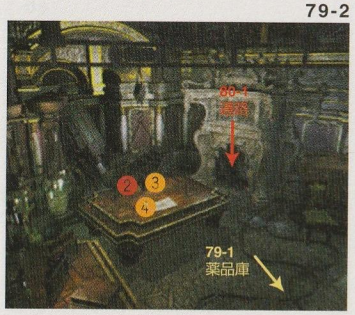
2F

薬品庫

この部屋で必ず入手しておきたいのは、[79-1]の棚の中にある「空の硫酸ビン」だ。これを使えば、池の池[38-2]でこれを「硫酸ビン」にすることができる。硫酸は後で必ず必要になる。それと、「パトリックのメモ」も必要だ。この先の仕掛けを解くにはこれがなくてはならない。また、この部屋の暖炉から地下の通路[80-1]へ降りるには、書斎[78-2]で本を調べておかなければ見つけられない。

79-1

79-2



モンスター	レベル35
本棚の悪霊C	破裂体C
椅子の悪霊C	アーマードC
ジョーカーC	パペットC
シャームC	

アイテム

❶空の硫酸ビン　❸ライフルの弾
❷パトリックのメモ　❹ロマの実

様々な仕掛け

一見、品揃えのよいただの薬品庫のようだが、実際には多くの謎解きが仕掛けられており、この部屋でやるべきことはたくさんある。

まず、[79-1]にある体重計だが、この体重計に乗ってクーデルカの体重を計っておく必要がある。クーデルカの体重がわかっていないと、通路[80-2]での仕掛けをクリアすることができない。

同様に、パトリックの体重を知る必要がある。[79-2]で「パトリックのメモ」を入手して読んでおこう。これで、パトリックの体重も調べがつく。つまり、[80-2]へ行くまでに2人の体重を調べておく必要があるというわけだ。

クーデルカの体重は45キロ。見た目通り、彼女は比較的小柄なようだ。

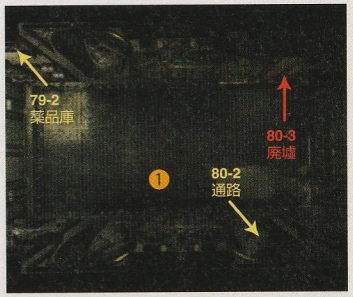
一方、パトリックの体重は70キロらしい。クーデルカとの体重の差に注目してほしい。

1F

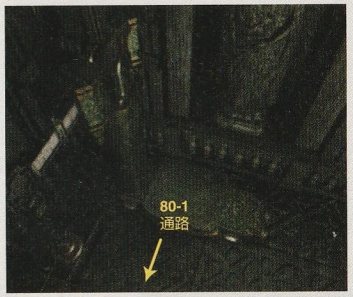
通　路

廃墟[80-3]への扉を開くには、通路[80-2]の体重計の仕掛けを見破る必要がある。ここの体重計に乗りパトリックとクーデルカの体重の差、つまり25キロにおもりを調整する必要がある。

80-1



80-2



モンスター　レベル35

- 黒猫
- インバースC
- ビューアーC
- 破裂体C
- レフトハンドC
- 貴族の霊C
- シャームC

アイテム

- ❶ 万能薬

1F

廃　墟

ここから聖具室1F①[82-1]へ行けるが、その前に書庫[81-1]で話を聞いておかないと、エレインを救う方法がわからないという理由で先へ進めない。「ヴェスタボックス」は告解室[84-2]で使用する。

80-3

80-4

モンスター　レベル35

- 男の死霊C
- レイヴァンC
- ヘッドレスC
- インバースC

アイテム

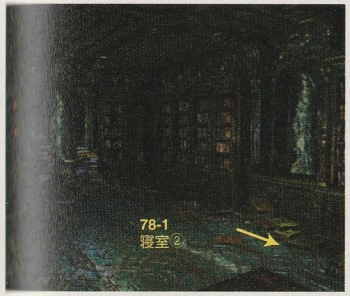
- ❶ ヴェスタボックス
- ❷ ショットガン6
- ❸ ショットガンの弾

2F

書　庫

秘密の扉を抜けた先にあるこの部屋では、棺桶で眠っていた怪人、ロジャー・ベーコンがクーデルカたちの来訪を待っている。怪しげな姿をしたこの怪人は、いったい何を知っているだろうか？

81-1



モンスター　レベル35

- 本棚の悪霊C
- 椅子の悪霊C
- 貴族の霊C
- シャームC
- 黒猫

B1F　関連ページ38

酸の池

「空の硫酸ビン」を手に入れた後ここに来ると、「硫酸ビン」を手に入れることができる。右奥にある機械から塩酸が出てくる。「硫酸ビン」はディスク4になったら、すぐ必要になるアイテムだ。

81-2

アイテム

- ❶ 硫酸ビン

ベーコンには2度会おう

ロジャー・ベーコンが、大量の本を相手に捜しものをしている。

ベーコンは天才的科学者として有名だが、実は13世紀ごろの人物で、普通に考えればとても生きてはいられない。最初、オフラハティーは彼が本物だと信じないが、彼の豊富な知識と、彼が捜している本がエミグレ文書であることを聞き、彼の話を信じるようになる。

オルゴール部屋で「研究日誌」を手に入れてから再びベーコンに会うと、日誌に書かれてあることは本当だと言い、彼はエレインを救うべき方法を話し始める。その話を聞いたら、聖具室1F①[82-1]へ行こう。

自分を本物だと信じないオフラハティに対し、「エミグレ文書」の真髄を述べる。

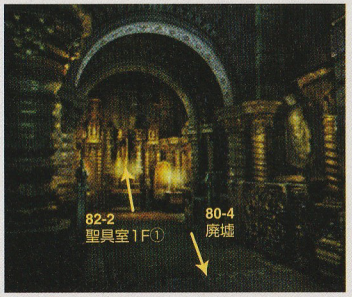
「研究日誌」を持って、再度ベーコンのところへ行くと、死者再生について話し出す。

1F

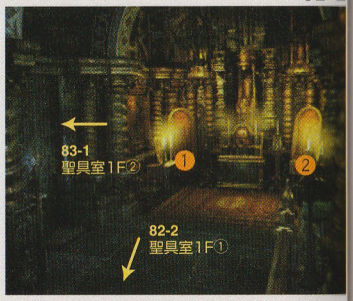
聖具室①

ここは付属礼拝堂や聖堂・内陣に行くために、通らなければならない部屋である。礼拝を行うときに使用するものであろうか、部屋の奥に人形のついた聖具が飾られており、その人形の向きを変えられる仕組みになっている。他の部屋の扉は閉ま[illegible]ており、先へ行くためのには、この仕掛けがを解[illegible]必要がある。左右の台の上には「ロマの実」と[illegible]ストルの弾」が置いてある。

82-1



82-2



モンスター レベル40

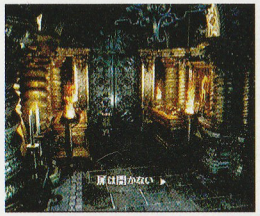
- インバースC
- ミノタウロスB
- ヘッドレスC
- ビューアーC

アイテム

- ❶ ロマの実
- ❷ ピストルの弾

❗ 礼拝堂への扉

聖具室1F③[83-3]へ行く為の扉は閉ざされており、これを開くには、人形に関する仕掛けを見破らなくてはいけない。ヒントは闇の祭壇[68-2]でクリーチャーが教えてくれる。要は、4つの人形を内側に向ければいいのだ。



どうやら、扉は閉まっているようだ。人形の仕掛けをクリアすれば、扉は開く。

これが扉を開くための正しい人形の位置。4つの人形が、すべて内側を向いていること。

4つの人形を、それぞれ内外に動かせるようになっている。組み合わせ方で扉が開く。

1F

聖具室②

この先の扉は閉まっている。次の部屋、聖具室1F③[83-3]へ行く扉を開くには、聖具室1F①[82-2]で人形に関する仕掛けを見破らなくてはならない。先に仕掛けを解いておこう。

83-1

83-2

モンスター レベル40

- プリックテールC
- チコンC
- アイボールC
- ゴーストC
- ビーズC
- ブルートC

アイテム

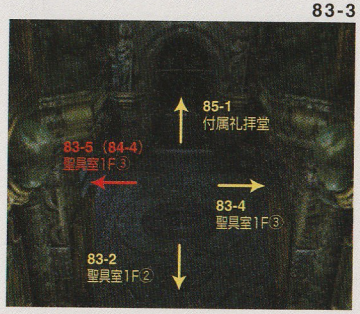
- ❶ ショットガンの弾

1F

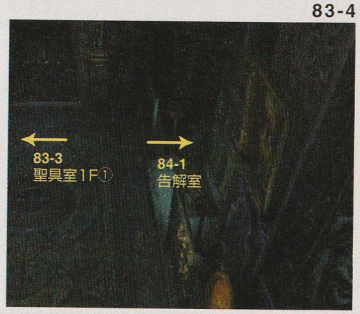
聖具室③

特に[83-5]に注目してほしい。一見わからないが、実はここはモンスターの霊力で扉が見えないようになっている。付属礼拝堂[85-2]で神の使いを倒せば、扉が見えるようになるだろう。

83-3



83-4



83-5

モンスター レベル40

- ヘッドレスC
- ビューアーC
- マーズB
- アイボールC
- ゴーストC
- チコンC

1F

告解室

全体的に薄暗い部屋だ。告解室[84-2]の物陰には何かがあるようだが、暗くてよく見えない。ロウソクがあるので、ヴェスタボックスのマッチで火をつければ、それが何だかハッキリするだろう。

84-1

84-2

1F

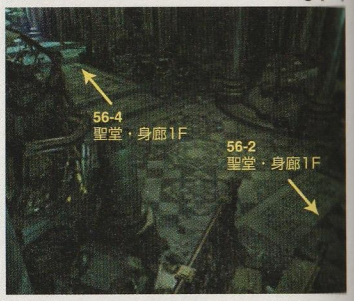
関連ページ53・56

聖堂・左翼廊・身廊

ガーゴイルが出現した後、聖堂・左翼廊①[53-2]と聖堂・身廊1F[56-1]の間の通路は崩れてしまい、行き来ができなくなる。ちなみに、ガーゴイルとは聖堂・身廊1F[56-5]で戦うことができるがとても強い。

84-3

84-4



モンスター レベル40

- ヘッドレスC
- ビューアーC
- ビーズC
- チコンC
- タマコスC
- ゴーストC

アイテム

- Ⓔ シールブレード

魔性の剣

廃墟[80-3]で「ヴェスタボックス」を入手していたら、告解室[84-2]で「シールブレード」が手に入る。

敵を斬りつけたらHPを吸い取れる魔性の剣。

1F

関連ページ88

付属礼拝堂

いよいよ、建物の中心へと近づく。奥に行くと2体の聖像が立っており、そこの間が一応、最後のセーブ台となる。しかし、このセーブ台を解放するには、神の使いという中ボスを倒さなくてはいけない。しかも、この中ボスは、今までの中ボスとは別格ともいえるぐらいの強さを持っている。相当な死闘の末、見事倒すことができれば、この後の最後の戦いの準備を整えられる。

85-1

85-2

中ボス[神の使い]戦

ここに現れる中ボス、神の使いは今までのモンスターとはひと味違う、強力な中ボスだ。神の使いをよく見ると、たまに腹踊りのようなことをしていることがある。この最中に、なんらかの属性を持った攻撃をしても無効状態なので受け付けない。普段、魔法がメインの攻撃で戦っているのなら注意が必要だ。

神の使いを倒した後、聖具室1F③[83-5]へ行くと、神の使いの霊力が消えて扉が見えるようになっている。しかし、扉は堅く閉ざされていて、開かない。その時オフラハティーが、薬品庫の薬品を使って「ニトログリセリン」を作り、扉を爆破しようと言い出す。

属性を持たない武器での攻撃なら、神の使いにも確実にダメージを与えることができる。

神の使いとの死闘の末、やっとセーブ台を解放することができた。まず、ここでセーブだ。

「ニトログリセリン」で扉を破壊しようと、オフラハティーは大胆な方法を提案する。

扉は硬く閉ざされていて、これ以上進めない。この先は、聖堂の中心部となっている。

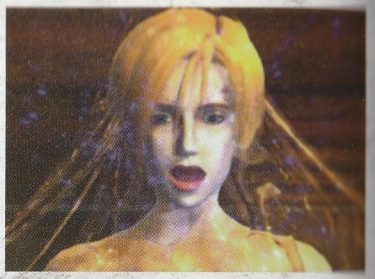
Disc 4

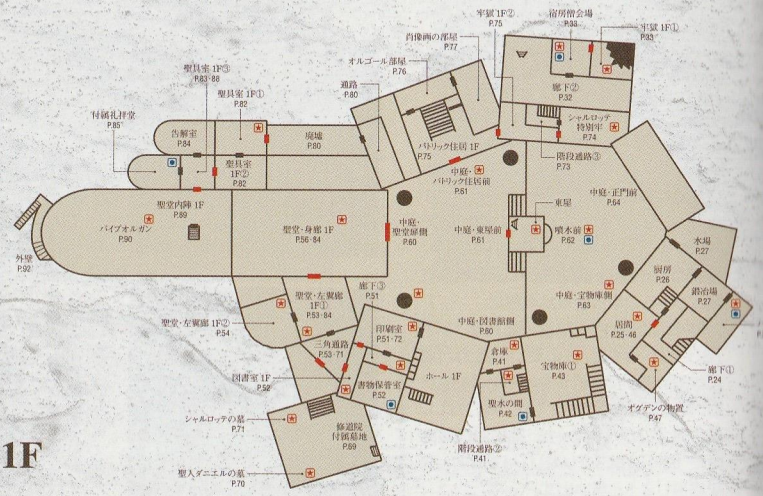
STORY

愛する妻エレインの死……。それがパトリックの狂気の始まりだった。

パトリックはエレインを蘇生させる為、エミグレ文書を入手し、生命再生の邪悪な儀式を行なう。しかし、再生した体に、人の心は宿っていなかった……。今やエレインは邪悪な怪物以外の何者でもない。

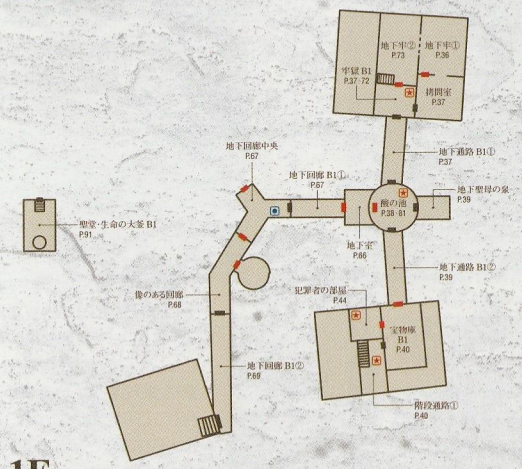
自分の体を塵に還してほしい……。それがエレインの気持ちだった。13世紀の魔術師ロジャー・ベーコンの助力もあり、クーデルカたちのやるべきことは、遂に明らかになる。あとは行動あるのみだ……。





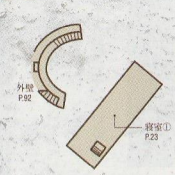
1F

2F

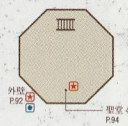


地下 1F

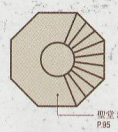
3F



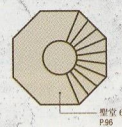
4F



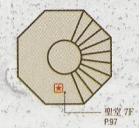
5F



6F



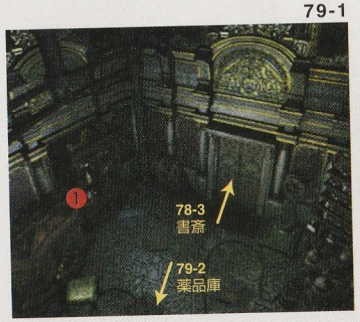
7F



薬品庫

ディスク4は「ニトログリセリン」を作るところから始まる。「ニトログリセリン」を作る為には「硫酸ビン」を持ってこの部屋に入らなくてはならない。「硫酸ビン」入手については81ページを参照すること。

79-1



モンスター レベル35

- 本棚の悪霊C
- 椅子の悪霊C
- ジョーカーC
- シャームC
- 破裂体C
- アーマードC
- パペットC

アイテム

- E ニトログリセリン

クーデルカの生き様

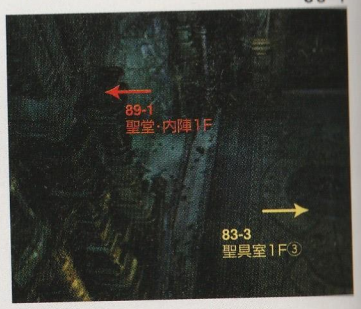
オフラハティーが「ニトログリセリン」を作っている間、クーデルカとエドワードは酒を飲みながら語り合う。

何気ない一言が、クーデルカの逆鱗に触れる。言葉を失うエドワード。

聖具室③

オフラハティーの作った「ニトログリセリン」を手に入れたら、聖具室1F③[83-5]へ急ごう。扉の前で「ニトログリセリン」を爆破し、扉を破壊して道を切り開くのだ。これで中に入れる。

88-1



モンスター レベル15

- ヘッドレスC
- マーズB
- ゴーストC
- ビューアーC
- アイボールC
- チコンC

エレインの元へ

開かない屈強な扉の前に「ニトログリセリン」のビンを仕掛ける。エドワードは静かに撃鉄を起こし、そして、引き金を引く。鋼鉄の弾丸はビンを直撃し、大爆発！　これで道は開かれ、クーデルカらはまた一歩先へ進んだ。

拳銃を構えるエドワード。彼の目の輝きは、一寸の迷いも感じさせない。

聖堂内陣

ここより聖堂・生命の大釜B1[91-1]へ行くことができる。大釜は、どうやら棺桶の下を通って行けるらしい。しかし、その為には巨大な棺桶を動かす仕掛けを起動させないといけない。その仕掛けを動かすには、パイプオルガン[90-3]を操作しなければいけないようだ。螺旋階段を登り、巨大なパイプオルガンの前へ急ごう。ここで、以前見つけたアイテムが役に立つだろう。

89-1

89-3

89-2

89-4

モンスター レベル40

- ヘッドレスC
- 貴族の霊C
- パペットC
- シャームC
- 巨人
- チコンC
- ゴーストC

闇の領域

足を一歩踏み入れたエドワードが、驚嘆の声を上げる。聖堂は、巨大な植物の蔓で蹂躙されていたのだ。これが、魔物と化したエレインのしたことなのだろうか？　対決の時は、刻一刻と近づく。

蔓は上の階へと伸びている。すべての元凶は、この上に存在するのだろうか？

1F

パイプオルガン

螺旋階段を上がったところにある巨大なパイプオルガンは、生命の大釜[91-1]への道を開くための仕掛けでもある。ここの仕掛けは、パイプオルガンの左右にあるボタンの、左側の4つのボタンを押すだけなので比較的簡単に解けるが、そのヒントとなるのが、以前、倉庫で見つけた「古い手紙」である。もう一度、「古い手紙」を読みなおしてみよう。そこに書かれてある短い言葉が扉を開く。

90-1

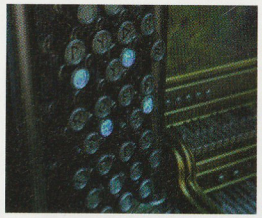
90-2

90-3

モンスター	レベル40
ヘッドレスC	巨人
貴族の霊C	チコンC
パペットC	ゴーストC
シャームC	

パイプオルガンのボタン

パイプオルガンの横にはボタンがあるが、特定のボタンを順番に押せば聖堂・内陣1F[89-2]の棺を動かせる。ヒントは「古い手紙」に書かれた詩にある。正しくは、「ひみつ」「かなしみ」「人」「神の光」の順にボタンを押せばいい。



「古い手」紙は倉庫[41・2]で見つかる、これを読んでいると簡単に解けるだろう。

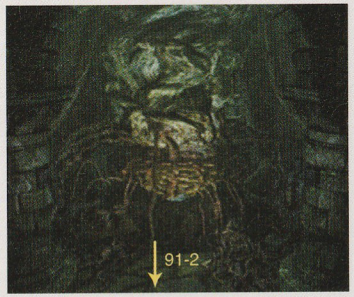
B1F

聖堂・生命の大釜

聖堂・内陣1F[89-2]から、棺桶の下に続く通路を降りると、短いムービーが流れ、地下の通路を歩く。その後、クーデルカたちは大釜の前[91-2]まで移動する。ここで、すぐにエレインを救うための儀式を始めるのもいいが、その前にセーブしておきたいなら、棺桶に隠された通路[91-1]を通り、修道院内に戻ることもできる。大釜の近くには、パトリックの無残な死体が転がっている。

91-1

91-2



モンスター	レベル40
男の死霊C	インバースC
レフトハンドC	破裂体C
ヘッドレスC	

聖なる儀式

棺桶に隠された通路を通り、内陣の地下へ降りると、そこではパトリックが儀式を行ったと思われる巨大な釜が見つかる。釜の横で倒れているのは、絶命したパトリック。オフラハティーは旧友の死を悲しむものの、自分のやるべきことを果たそうとする……。

[91-1]の大釜を調べてみると、オフラハティーが中心となって聖なる儀式が始められる。その後、物語は急展開し、シーンは外壁[92-1]へ移動。修道院内部には戻れなくなってしまう。やり残したことがないか確認してから、聖なる儀式に臨んだ方がいい。

もはや、見る影もないパトリック。エレインへの強すぎる愛情が、すべての惨劇を招いた。

聖なる儀式に必要な「ダニエルの右腕」は、宝物庫①[43・2]で入手できる。

1F

外　壁

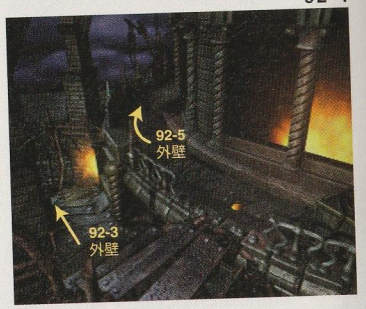
聖人ダニエルが力を貸したのか、再生の儀式が終わると、聖堂内に激しい炎が燃え上がり、建物が燃えだす。すぐに屋外に逃げ出したクーデルカたちは、他に逃げ場もなく建物の外壁沿いに設置された階段をひたすら上がっていくしかなくなってしまう。この上には、魔の力に囚われたエレインがいる。3人は階段を登り始める。聖堂の上に潜む、エレインを解放する為に……。

92-1

92-3

92-2

92-4



エレインとの前哨戦

触手からの襲撃は、この外壁を上がる途中に2度あり、1度目は[92-2]で、2度目は[92-4]で襲われる。

1度目の襲撃は触手Aが3匹だ。触手Aは1匹が少し弱めの中ボス程度の戦闘能力を持っている。2回目の襲撃は触手Aと触手Bが1匹ずつ。よく見ると、触手Bはバトリックの遺体がからみついている。触手は火の属性に弱いのでフレイムマインで戦うのがベター。触手を倒すと、特定の能力値を上昇させるアイテムが手に入る。

触手はどれも、毒による攻撃を得意としている。その為、長期戦はとても危険だ。

モンスター MONSTER レベル45

- タマコスC
- ビューアーC
- 巨人
- ヘッドレスC
- 死霊犬C
- ビーズC
- 黒猫
- ミノタウロスB

アイテム ITEM

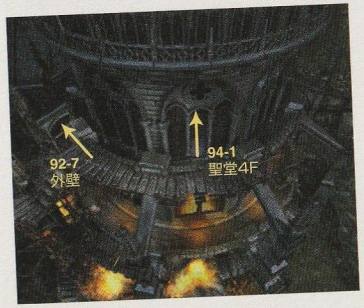
- ❶ペンダント
- ❷ショットガンの弾

92-5

92-7

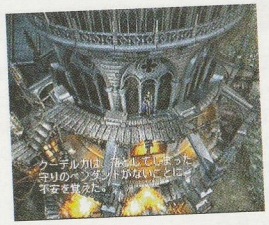
92-6

92-8



黒猫とペンダント

実は、外壁[92-7]には隠しセーブ台がある。もしまだ「ペンダント」を持っていなければ、セーブ台の前に黒猫が現れる。これを倒すと、必ず「ペンダント」を落とすので拾うようにしよう。「ペンダント」は最後の戦いで必須のアイテムだ。



「ペンダント」なしで外壁の「92-8」へ入ろうとすると、クーデルカは不安に襲われる。

4F 聖堂

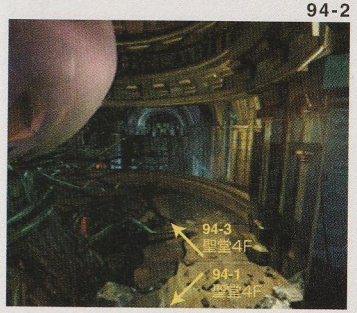
4階に上がると、巨大な花のつぼみが静かに胎動している。恐る恐る、クーデルカたちがそのつぼみの前に廻っていくと、ゆっくりとつぼみの花びらが開き始める。そして、その中から現れた者とは……。

さあ、いよいよ最後の戦いが幕を上げようとしている。今、ここでペンダントを持っていると大変役に立つことになる。しかし、もし、ペンダントを持たずにここへ来てしまうと……。

94-1

94-3

94-2



モンスター	レベル45
破裂体C	ビューアーC
インバースC	黒猫

悪の波動

巨大な花の中央に座す者、それは人外の者と化したエレインだった。眠りから目を覚ましたエレインは口を開き、突然青白い息をクーデルカたちに放つ。もし、ここで「ペンダント」を持っていなければ、この凄まじい悪のエネルギーに彼女たちが耐える術はない。3人は力つき、ゲームオーバーとなる。

「ペンダント」を持っていれば、クーデルカの機転で一行は事なきを得る。そして、エドワードの銃撃の前にエレインは力つきた……と思いきや息を吹き返し、再び襲いかかってくる。

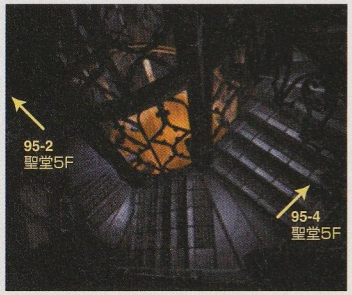
エレインの猛攻の前に撤退を余儀なくされる。そして、戦場は最上階へ。

5F 聖堂

ここより先、クーデルカたちをわずらわせる、普通のモンスターたちは登場しない。しかし、ここまで来てしまうと、セーブ台まで戻ることもできない。ひたすら前に進むしかなくなった、クーデルカたち。後はどこまでも、階段を登るしかないようである。そして、変体したエレインは、徐々に3人の後を追って来ている。追い付かれてしまうのは避けたいが、どうやら3人よりエレインの方が駿足らしい。

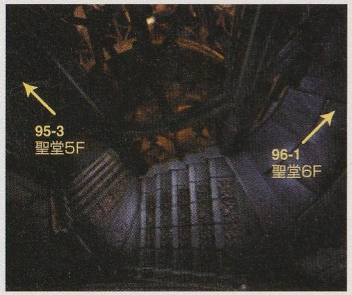
95-1

95-3



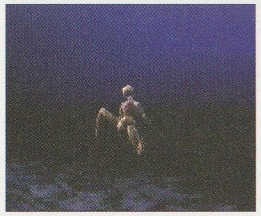
95-2

95-4



エレインの追撃

聖堂5F[95-4]から聖堂6F[96-1]へ上がろうとすると、エレインが四つん這いになって背後から襲いかかってくる。エレインは、全員を一度に攻撃できる魔法を使える。さらに、水と土の属性には強いので使用するのはやめよう。



ある程度ダメージを与えればエレインを足止めできる。そのスキに上の階を目指すのだ。

6F

聖　堂

聖堂6F[96-3]から聖堂7F[97-1]へ上がろうとすると、追いかけてきたエレインと再び戦闘をすることになる。エレインはこのとき、3人の前で中間形態に進化していく。エレインはいったい何者なんだろうか？　どうにかこの苦しい戦闘に勝つと、クーデルカたちは、この建物の最上階である、聖堂7F[97-1]へ移動することができる。これより先は道がない。3人は、生き残ることができるのだろうか。

96-1

96-3

96-2

エレイン再び

再びエレインとの戦いだ。エレインは進化しているが、戦闘能力は聖堂5F[95-4]で戦ったときと同じなので、同様に戦えば倒せるだろう。この戦いに勝って、上の階へ上がれば、クーデルカたちの逃げ場はいよいよなくなる。

戦いの後、舞台はいよいよ最上階へ。果たしてエレインを救うことはできるのだろうか？

7F

聖　堂

聖堂7F[97-2]から、さらに上に登れば、海を見下ろせる聖堂の最上階へ到着する。疲れ果てた3人は地面へ倒れ込む。しかし、それと同時に、エレインもクーデルカたちに追いつき、目の前で恐るべき形態へと姿を変える。エレインが、最終進化したのだ。そして、これが最後の戦いとなる。

97-1

97-2

最後の戦い

エレイン最終形態は多種多様な魔法攻撃を行うので、PIEフォース（112ページ参照）などで、魔法に対する処置をしておかなければ太刀打ちできない。HPを回復するアイテムが山ほど残っていれば、リフレクションの魔法を使うという選択肢もある。また、光以外の属性の攻撃は、一通り効果があるというのがせめてもの救いだ。それを踏まえて、各々が一番得意とする武器なり魔法で攻撃すればいいだろう。

この戦いの結果次第で、物語は2通りの結末を迎える。エレイン最終形態を倒せばエンディング1が、倒せなければエンディング2へと進むことになる。

目の前で異様な姿へと変化するエレイン。花よりも、むしろ虫のように見える。

戦闘不能になったキャラクターをすぐ復活させられるようなポジショニングを考えたい。

エンディング1

ENDING1 死闘の果てに……

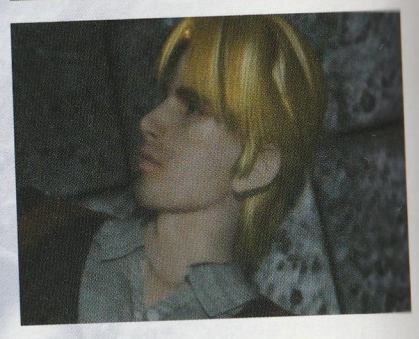
聖人ダニエルの加護からか、それともエレイン自身がそう望んだからか……。遂に長き死闘に決着がつこうとしていた。

怪物となったエレインは、再生不可能なほど傷つき、その巨体がゆっくりと浮上していく。そのとき、血で汚れた彼女の唇がかすかに動いた。しかし、それが言葉になることはなく、力つきたエレインは浮力をなくして、螺旋階段中央の空洞を真っ逆さまに落ちていく。

炎の渦巻く聖堂へ。

戦いに勝利したとは言え、あれほどの魔物を相手にし、無事であるわけがない。満身創痍のクーデルカとエドワードは、その場に倒れ込んでしまう。ただ一人、オフラハティーだけが海の見えるところに腰を下ろし、日が昇る様を見ていた。

エドワードがクーデルカに尋ねる。最後にエレインは何を言いたかったのだろうか、と。しかし、クーデルカは悲しげに「死んだ人は何も言わない」と答えるだけだった。



「死んだ人は
何も言わない」

エンディング2

ENDING2 天へ昇る二人

ジェームズ・オフラハティーは十字架を手に激昂していた。

この探索行で協力しあうようになったクーデルカとエドワードは傷つき倒れ、起きあがることもできない。オフラハティーは、自分の知るあらゆる技をエレインに叩き込んだ。だが、目の前にいるエレインの姿をした怪物は、彼らをあざ笑うように平然としているのだ。

オフラハティーは、自らが信仰してきた神に呪いの言葉をぶつける。これが自分のしてきたことに対する答えなのか、と。しかし、その言葉はまるで自分にぶつけているかのようにも見える。

「よかろう、それがあなたの望むことならば。私は私のあるべき姿を、喜んで受け入れよう！ずっと愛していた……エレイン……」

彼は最後の力を振り絞り、十字架を掲げる。その時、天より光が降り注ぎ、エレインとオフラハティーを包んだ……。

「ずっと愛していた……
エレイン……」

シナリオ最短クリア

これは余計なことを一切せず、事件を解決することに専念した場合の『クーデルカ』攻略の道順である。自動的に起こるイベントは記されていないので注意すること。

ディスク1　ディスク2　ディスク3　ディスク4

※数字はページ数と画面写真の番号を示す。

穀物倉庫
22-1 ワーウルフを倒し、エドワードを仲間にする。

居　間
25-1 ハートマン夫婦と食事をする。

ハーブ園
28-2 プランターを倒し、「聖像のネックレス」を入手する。

ハーブ園
28-1 オフラハティーを仲間にする。

ホール1F
29-3 渡り廊下で何者かに発砲される。

赤い部屋
31-3 花嫁ミイラを倒し、「なわばしご」を入手する。

牢獄2F
30-5 「なわばしご」を使う。

宿房僧会所
33-2 擬態を倒し、「聖像のイヤリング」「赤いガラス片」を入手する。

牢獄1F
33-3 (46-2) 落とし穴に落ちる。

地下牢(1)
36-2 シャルロッテとの会話。貴族の霊を倒す。

地下聖母の泉
39-1 マッドフライを倒し、「聖像のリング」を入手する。

階段通路(2)
41-1 壁に描かれたマークを見る。

倉　庫
41-2 「石版」「古い手紙」「ライオンの置物」を入手する。

宝物庫(1)
43-2 「ダニエルの右腕」を入手する。

聖水の間
42-2 ダークヤングを倒す。

ホール廊下
44-1 エイリアスを倒し、「茶色のガラス片」「赤いカギ」を入手する。

管理人住居2F
40-2 「ヤギの置物」を入手する。

犯罪者の部屋
44-2 「オルゴール」を入手し、箱に描かれた絵を見る。

居　間
46-3 (25-1) 「ドラゴンの置物」を入手する。

オグデンの物置
47-2 「ヴァルナの人形」を入手する。

宝物庫(2)
45-1 床の仕組みを解き、扉を開く。

執務室
50-1 「黄色いガラス片」を入手する。

廊下(3)
51-2 「青いガラス片」を入手し、3つの置物を使う。

書物保管室
52-2 キマイラを倒し、「聖像のクラウン」を入手する。

印刷室
51-1 「石版」を使い、「古い修道院の地図」を入手する。壁が崩れる。

図書館1F
52-3 「メロディディスク」を入手する。

聖堂・左翼廊1F
53-2 「レリーフ欠片」を入手する。

ホール1F
49-2 「レリーフ欠片」を使う。

天使の間
54-2 床の仕掛けを解き、扉を開く。

ベーコンの部屋
55-1 「緑のガラス片」を入手する。

聖堂・左翼廊1F(2)
54-1 5つのガラス片を使う。

執務室
50-2 「ソフィアの手紙」を入手する。

聖堂・身廊1F
56-5 蠢く触手を確認する。

聖堂・身廊1F
56-2 ガーゴイルと戦闘。戦っても勝てないので逃げる。

中庭・図書館側
60-3 「聖像のイヤリング」を使う。

中庭・パトリック住居前
61-1 「聖像のリング」を使う。

中庭・東屋前
61-2 「聖像のネックレス」を使う。

中庭・宝物庫前
63-1 「聖像のクラウン」を使う。

噴水前
62-2 「ペンダント」を入手する。

地下室
66-1 (65-3) オグデンに襲われる。「青いカギ」を入手する。

地下室
66-3 エドワードたちと話をする。

地下回廊中央
67-2 ガグを倒す。

聖人ダニエルの墓
70-1 ダニエルの墓に祈りを捧げる。「ヴィグナの人形」を入手する。

牢獄B1
72-1 (37-2) ヴァルナとヴィグナから「緑のカギ」を入手する。

シャルロッテ特別牢
74-2 椅子の悪霊B・本棚の悪霊Bを倒す。

オルゴール部屋
76-3 「メロディディスク」を使い、「研究日誌」を入手する。

肖像画の部屋
77-2 生け贄の羊を倒す。

寝室(2)
78-1 部屋の明かりを消し、隠し扉を見つける。

書庫
81-1 ベーコンと2回会い、話をする。

書斎
78-2 本棚の本を確認する。

薬品室
79-1 「空の硫酸ビン」を入手し、クーデルカの体重を計る。

薬品室
79-2 「パトリックのメモ」を入手する。

通路
80-2 体重計の仕掛けを解き、扉を開く。

聖具室1F(1)
82-2 人形の仕掛けを解き、隣の部屋の扉を開く。

付属礼拝堂
85-2 神の使いを倒す。

聖具室1F(3)
83-5 オフラハティーの提案を聞く。

酸の池
38-2 「空の硫酸ビン」を使い、「硫酸ビン」を入手する。

薬品室
79-1 エドワードと会話する。「ニトログリセリン」を入手する。

聖具室1F(3)
83-5 (88-1) 「硫酸ビン」を使い、扉を破壊する。

パイプオルガン
90-3 パイプオルガンの仕掛けを看破し、隠し通路を発見する。

聖堂・生命の大釜B1
91-2 「ダニエルの右腕」を使い、儀式を行う。

聖堂4F
94-3 エレインと対峙する。

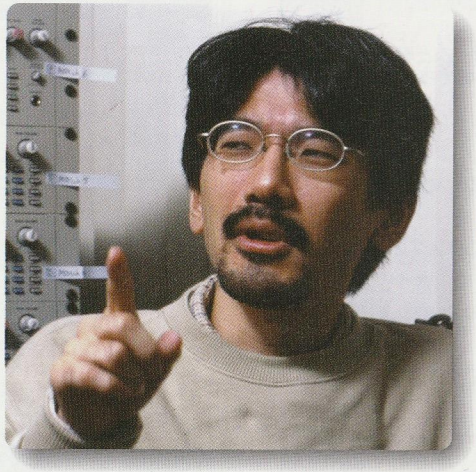
聖堂7F
97-2 エレイン最終形態と最後の戦闘を行う。

Interview

音楽監督から総監督への転身

菊田裕樹 氏 インタビュー

虚構と現実を結ぶ魔術師

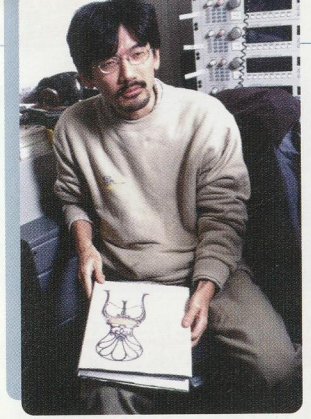


『クーデルカ』の総監督である菊田裕樹は、音楽のエキスパートとしてゲーム業界の最前線で活躍してきた。しかし、音楽だけでは納得のいく作品には辿り着けないことを知っていた彼は、今までとは違う道を選択した。

Profile プロフィール

菊田裕樹

1962年11月28日生まれ。1985年関西大学文学部哲学科を卒業し、上京。様々な職を経験する。1991年7月にスクウェアに入社、『聖剣伝説Ⅱ』『聖剣伝説Ⅲ』『双界儀』といった作品の音楽監督を務める。その後独立し、株式会社サクノスを設立する。



虚構と現実の狭間に

——昨日でゲームがマスターアップしたそうで、お疲れさまでした。さっそくでなんですが、これまでの作業で、苦労されたことなどありましたら、お聞かせ願えないでしょうか？

菊田　いや……、全部苦労だけど(笑)。難しいのは、これから作ろうとするものを説明してもわかってもらえなかったことですね。「舞台は1898年のウェールズ！」って言っても、わからないですよね、普通。

——そうですね(笑)。

菊田　だから、何か見せなくちゃいけないわけです。それが一番簡単な方法ですからね。写真を集める、資料を集める、そして見てもらう……これから作るものを現実のように感じられるくらいに。だから、設定もあらかじめ作っておきました。たとえば、殺人鬼として有名な切り裂きジャックが1888年のロンドンに現れたのは事実ですが、クーデルカは9歳のころ、彼に会ってるということになっているんですよ。そういったゲームの中では描かれていないような細かいことを設定することで、キャラクターに深みが増すでしょ。虚構に現実をうまく織り交ぜることが面白んじゃないかと思うんですよ。

——なるほど。実在した歴史上の人物なども『クーデルカ』には登場しますよね。ロジャー・ベーコンがもっとも顕著な例だと思うのですが。

菊田　そうです。あと、調べてもらえればわかりますが、オグデンの船で起こったあの事件も本当にあったことです。さらに、オグデンにもモデルになった人物はいます。現実世界が舞台なのだから、年表的な嘘は絶対あってはいけないことです。だけど、そこに嘘か本当かわからないような嘘を織り交ぜるから、物語が面白くなる。嘘の中に現実がパッと顔を出したり、現実かと思っていたらスッと違う世界に行けたり。そういったものが理想かな。現実を歪めない方が面白いですよね。現実の狭間をぬって、「ここはこうだったら面白い」とか、「本当はこうだったんじゃないかな？」とか、そういう嘘をついていくのが楽しいですね。

監督の道を選んだ理由

——ゲームを作ろうと思えば、様々な舞台が候補に上げられると思うのですが、その中であえて19世紀末のイギリスを選んだのは、どうしてですか？

菊田　あの頃は“絵的に面白い”というのが理由の一つに上げられます。ガス灯っていうのは暗いですから、その影では何が起こっているのかわからないというか、そういった怖さが体験できますしね。まず念頭にあったのは、リアルなものを作りたいということだったんですよ。だから現実世界を舞台に選び、では現実世界のいつ・どこを使うかという段階まで話が進んだんです。そこで考えたのは、魔術があったかもしれなくて、科学も生まれつつある狭間の時代、色々なものが混ざった混沌とした世界でした。怪しげなモノと科学が出会う瞬間の両方が描けますからね。そういった条件を揃えていたのが、19世紀末のイギリスだったのです。

——そういった、ゲーム世界のイメージ作りといいますか、統括する仕事に就こうと思ったのはどうしてですか？

菊田　今までの仕事が嫌いだったわけじゃないんですよ。ただ、もっと色々な実験がしたい、自分の納得いくものが作りたいとは思っていたんです。そ

れなら監督になるという道もあるのではないかと思ったわけです。

——その作りたかったものが形になったのが『クーデルカ』であると?

菊田　僕は、しっかり演出がされているゲームを作りたかったんです。現存する多くのゲームは、ずいぶんと演出が疎かにされていると僕は思います。例えばプレイヤーとしてゲームをしていても、そのゲームが現実のように感じられるようなことは残念ながら少ないんです。そういったところはしっかりと作りこまれて然るべきなのですが。

——それを実現する為に、総監督に就任することになったわけですか?

菊田　絵を描く人、音楽を作る人、シナリオを書く人……そういった一流のクリエイターが作ったものは、一つ一つはすごく優れていると思います。だけど、そういったある意味統一感に欠けるものをくっつけて、ゲームファンに「さあ、どうぞ!」っていうのは、僕はイヤなんです。各自がいいと思うものを作るというスタイルでは、最後に整合性を取るので、作ったものを使わないことも結構あるんです。

——なるほど。

菊田　ですが、僕はそれを良しとはしたくないんです。各自が思い思いにいいものを模索するのではなく、最初に設計図を描くところから始めたかった。誰かがいい設計図を描いてくれるなら、僕はその人に任せますよ。しかし、残念ながら任せられる人がいなかったんです。だから僕が設計図を描くことになったわけです。

——色々な経緯があったわけですね。

菊田　仕事は、結局やるべきことをやれる人間がやるべきだと思いますからね。僕がやるのが一番ふさわしかったから僕がやった。ただそれだけのことだったんです。でも、僕がやっているのは監督ではないんですよ。僕がやっているのはあくまで演出なんです。

ゲームに生きた演出を

——音楽方面から総監督になって、仕事が大きく変わったということはありましたか?

菊田　いえ。元々僕は音楽だけがやりたかったわけじゃなかったですからね。ゲームを仕事にする前は、色々な仕事もしてきましたし。物書きだったこともあるんですよ。ただ、そういったときの経験が最近になって役に立ったかもしれません。

——苦労なさっているんですね(笑)。

菊田　(笑)。誰でもそうですけど、結局僕はいいものを作りたいんですよ。それは最初からそう。だから音楽をやっていた頃と今を比べても、やりたいことに違いはないと思う。

——菊田さんの言うところの演出とはどういったものなのですか?

菊田　今までの仕事で気になったのは、ゲームに使われる各素材がどれもバラバラだということです。例えば音楽は映像とうまくあわせれば効果的に聴かせることができ、映像も一層よくなります。これは一例ですが、それが演出なんです。映像と音楽をリンクさせるなんて映画では普通に使われている技術ですが、ゲームではまだそういう面が弱い。イメージの統一などにも同じことが言えます。

——最初にイメージを作り、みんなに理解してもらうという監督の仕事は大変ですね。

菊田　実際大変ですよ。でも、それは誰かが一人でやらなくちゃいけない作業だから。最初にゴール地点に旗を立てるのは一人ですよ。そうでないと、あとの人たちはバラバラになっちゃいますからね。監督というのは、結局そういうことができる人なんでしょう。

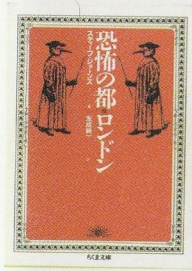
1999年12月某日
株式会社サクノスにて

クーデルカをよく知る為に……

菊田裕樹推薦の品

『クーデルカ』制作の為の資料は膨大な量になるが、ここではその一部を紹介する。
プレイヤー諸氏の『クーデルカ』世界の理解に役立てば幸いである。

恐怖の都・ロンドン



スティーブ・ジョーンズ 著
筑摩書房

文庫と単行本の2つがあり、今回紹介するのは単行本の方。ロンドンで起こった様々な事件を解説している。オグデンに関係するプリンセス・アリス号海難事故の記事は必見。

© JUNICHI TOMONARI 1997

世界の奇書・総解説

荒俣宏 他著
自由国民社

エミグレ文書は架空の存在だが、似たような物は世界中で見つかっている。エミグレ文書のモデルになったと思われる奇書の数々をこの本で堪能してほしい。

ドラキュラの世紀末　ヴィクトリア朝外国恐怖症の文化研究

丹治愛 著
東京大学出版会

この本は吸血鬼ドラキュラを切り口に、異文化に触れることの恐怖について様々なケースを題材に紹介している。エイリアスが何故忌み嫌われたのかがよくわかる一冊。

© 1997 Ai Tanji

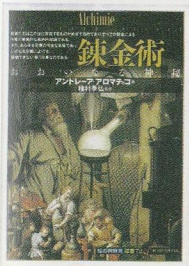
拷問の歴史

川端博 監修
河出書房新社

西洋で開発・進化してきた拷問道具の数々を図入りで解説。今まで人間は、様々な理由で多くの拷問を行ってきた。人間性や残虐性について考えさせられる内容の本だ。

© 1997

錬金術



アンドレーア・アロマティコ 著
創元社

錬金術は土を金に変えるような術だ。この本では図を用いながら、どのようにして錬金術が研究されてきたかをわかりやすく紹介してある。ベーコンについての記述も掲載されている。

© 1997

Requiem op.9(レクイエム作品9)

Maurice DURUFLE
(モーリス・デュリュフレ)

オルガニストであり、作曲家のデュリュフレが作曲した作品。彼の父を偲ぶ鎮魂歌である。「Ubi caritas et amor」は、『クーデルカ』のエンディングで流れる曲の元となった曲でもある。

© Editions Costallat 1986

8つの隠しアイテム

『クーデルカ』では、かなりの偶然がなければまず手に入らないであろう、8つの隠しアイテムが存在する。これらの隠しアイテムを手に入れるための知識を、ここでは伝授する。

下の表を見てほしい。この表の入手条件と同じゲーム時間になったところで、一旦データをセーブし、ふたたびそのデータをロードする。そうすると、そのゲーム時間に対応した隠しアイテムが入手できるというわけだ。ただし、もう1つ条件があり、その時所持しているアイテムの種類の総数が10・21・32・43のどれかでなくてはいけない(消費型アイテム以外はまったく同じものが2つあっても、違う種類のアイテムと数える)。

隠しアイテムのうち、「くろねこのえさ」は「ドライフード」、「シャルのえほん」は「ファイアバイブル」、「タマコスじる」は「エリキシル」の名前違いのアイテムだ。しかし、「くろねこのえさ」を入手する条件を満たしていたとしても、すでに「ドライフード」を持っていると、それは「ドライフード」の数が増えるだけなので「くろねこのえさ」が追加されたことにはならない。「ドライフード」を持っていない状態で、「くろねこのえさ」を入手できる条件に合わせなければ「くろねこのえさ」は手に入らないのだ。他のアイテムに関しても同じことが言えるので、挑戦するときは注意してもらいたい。同じように、「ベッシーのゆびわ」は「リング」、「オグデンのシャツ」は「ラグ」の名前違いのアイテムだ。しかし「オグデンのオノ」「ガーゴイルキラー」「ロジャーのつえ」だけは、どこで手に入らない、極めて珍しい、しかも強力な武器なのである。

隠しアイテムを手に入れるには、アイテムの数を調節して、その時間になるまでセーブポイントの前で待つしかない。かなり入手困難ではあるが、貴重なアイテムもあるので、ぜひチャレンジしていただきたい。

凄まじい威力を誇る3つの特殊武器のデータは、109ページで紹介している。

隠しアイテムには、オグデンとベッシー関連のアイテムがあるが、やはり住んでいただけあっていろいろ隠していたということか?

入手条件(時間)	隠しアイテム名
01:11:11	ベッシーのゆびわ
02:22:22	オグデンのシャツ
03:33:33	くろねこのえさ
04:44:44	シャルのえほん
05:55:55	タマコスじる
10:10:10	オグデンのオノ
11:11:11	ガーゴイルキラー
22:22:22	ロジャーのつえ

第3章

Data

データ

アイテム

『クーデルカ』に登場するアイテムは、全部で4つに大別できる。武器、防具、アクセサリー、その他のアイテムの4つだ。ここでは、それらアイテムのすべてを紹介する。

アイテムの名称

その他のアイテム以外のすべてのアイテムは、キャラクターが装備するアイテムである。装備できるアイテムのほとんどは、その性能が一定ではない。つまり「ファイアフィスト」を2つ手に入れても、その2つがまったく同じ能力を持っているかどうかはわからないのである。

また「ロジャーのつえ」「ダニエルクロス」「オリジンソード」「ガラハッドソード」「シールブレード」「サクノス」「オグデンのオノ」「イビルボーン」以外のすべて非射撃戦用の武器には、武器の名前(ここで言う名前というのは武器表に載っている「武器名」のこと)の前に、属性追加効果名というものがついている。これは、その武器についている属性と追加効果を表している。例えば「サーファアクス」という武器なら、属性が水で、HP吸収を行い、ヒットの追加効果を持つ「アクス」ということになる。これら属性追加効果については右の表を参照してほしい。

なお、防具やアクセサリーにも属性追加効果名はあるが、武器とは違いこれはそのアイテムの性能とはまったく関係ない。

属性追加効果の作用	
吸収なし	HP、MP吸収を行わない
HP吸収	HPを吸収する
MP吸収	MPを吸収する
追加効果なし	追加効果を行わない
麻痺	まったく行動できなくする
沈黙	魔法をまったく使えなくする
毒	毒のダメージを少しずつ与える
ヒット	ダメージを受けた相手は、1マス後退する

■アイテム属性追加効果一覧

■属性 なし

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	ノーマル	ショック	シャット	ポイズン	バック
HP吸収	ブラッド	サック	カット	プリズン	リバック
MP吸収	フォース	シェイク	スカット	プレズン	ドバック

■属性 火

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	ファイア	スパーク	ヒート	エンバー	バースト
HP吸収	フレア	スポーク	ビート	アンバー	ブースト
MP吸収	フレイム	ストーク	ブート	ボンバー	ブースト

■属性 水

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	アクア	リップル	ウエット	ベノム	サーフ
HP吸収	プール	ドップル	スエット	ゲノム	サーファ
MP吸収	マリン	シップル	ヒエット	ジェノム	ウェイブ

■属性 土

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	アース	ストーン	マッド	ソイル	ロック
HP吸収	ランド	スターン	モッド	フラワー	ドイル
MP吸収	グランド	ステーン	メッド	ローズ	ゲイル

■属性 風

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	ウインド	サード	カーム	ブリーズ	ガスト
HP吸収	カインド	ワンダー	コーム	ブレイズ	ガスター
MP吸収	サインド	ベンダー	バーム	グレイズ	ガストン

■属性 光

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	ライト	ブライト	シャイン	ラスター	ルミナス
HP吸収	ソーラー	ドライト	キュイン	レスター	ノリナス
MP吸収	エナジー	デライト	ファイン	コスター	エミナス

■属性 闇

	追加効果なし	麻痺	沈黙	毒	ヒット
吸収なし	ダーク	ミスティ	シェード	キラー	ブラック
HP吸収	シャドウ	ソルティ	フェード	クラー	ブレイク
MP吸収	ジャドウ	メルティ	ディード	ホラー	ドラッグ

■武器

武器を装備して上昇するAPは、主にSTR、DEX、AGLだ。ものによっては装備すると下降するAPがあるので注意。特に射撃用武器は一部を除き、装備するとVITとPIEが下降する。VITとPIEの下降は防御力の下降を意味するので気をつけたい。

武器表の見かた

❶ 武器名	❷ 種類	❸ STR	VIT	DEX	AGL	INT	MND	PIE	LUC	❹ 耐久度	❺ 装弾数	❻ 備考
素手	素手	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-	

❶ **武器名**……その武器の名前。実際のゲームに登場する武器には、これに属性追加効果名がついている。

❷ **種類**……その武器の系統を表す。熟練度は系統ごとに分けて計算される。

❸ **STR～LUC**……その武器・防具・アクセサリーをつけることで上がる(下がる)AP。

❹ **耐久度**……入手したとき、その武器が持っている耐久度。数字が大きいほど耐久性があるが、その強さはランダムである。

❺ **装弾数**……装填できる弾(矢)の最大数。

❻ **備考**……その他の特徴。魔法攻撃と書かれていれば、その武器による攻撃は魔法攻撃として判定が行われる。また、攻撃属性が固定されている場合もここで説明している。

武器名	種類	STR	VIT	DEX	AGL	INT	PIE	MND	LUC	耐久度	装弾数	備考
素手	素手	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-	
フィスト	素手	6～8	0	5～6	12～14	0	0	0	0	15～30	-	
バグナク	素手	8～10	0	6～7	16～18	0	0	0	0	15～30	-	
キャッツアイ	素手	0	0	0	9～10	5～6	9～10	5～6	0	100～255	-	魔法攻撃
ランバー	クラブ	10～12	3～4	5～6	0	0	0	0	0	15～30	-	
パイプ	クラブ	14～16	4～5	6～7	0	0	0	0	0	15～30	-	
ロッド	クラブ	0	0	0	0	9	9	9	0	15～30	-	魔法攻撃
クラブ	クラブ	10～12	3～4	4～5	0	0	0	0	0	15～30	-	
ハンマー	クラブ	14～16	4～5	6～7	0	0	0	0	0	15～30	-	
メイス	クラブ	0	4～5	0	0	5～6	3～4	4～5	0	15～30	-	魔法攻撃
シックル	クラブ	18～20	5～6	8～9	0	0	0	0	0	15～30	-	
ダニエルクロス	クラブ	0	6～7	0	0	8～9	13～14	6～7	0	100～255	-	水・風・魔法攻撃
ロジャーのつえ	クラブ	0	0	0	0	99	99	0	0	255	-	魔法攻撃
ナイフ	ナイフ	4～6	0	4～5	3～4	0	0	0	0	15～30	-	
Bナイフ	ナイフ	6～8	0	6～7	4～5	0	0	0	0	15～30	-	
ダガー	ナイフ	8～10	0	8～9	6～7	0	0	0	0	15～30	-	
ダーク	ナイフ	8～10	0	8～9	6～7	0	0	0	0	15～30	-	
サーベル	片手用剣	10～12	0	2～3	0	0	0	0	5～6	15～30	-	
タルワー	片手用剣	16～18	0	4～5	0	0	0	0	8～9	15～30	-	
レイピア	片手用剣	10～12	0	4～5	0	3～4	0	0	0	15～30	-	
Sソード	片手用剣	12～14	0	6～7	3～4	0	0	0	0	15～30	-	
オリジンソード	片手用剣	16～18	0	16～17	-3～-2	0	0	0	16～17	100～255	-	
Wソード	両手用剣	12～14	0	6～7	-1～0	0	0	0	0	15～30	-	
シミター	両手用剣	16～18	0	8～9	-2～-1	0	0	0	0	15～30	-	
Lソード	両手用剣	20～22	0	10～11	-3～-2	0	0	0	0	15～30	-	
Bソード	両手用剣	22～24	0	11～12	-3～-2	0	0	0	0	15～30	-	
ガラハッドソード	両手用剣	7～9	0	7～8	0	0	0	0	0	100～255	-	土・風
シールブレード	両手用剣	35～37	-5～-4	35～37	-3～-2	0	0	0	-6～-5	100～255	-	HP吸収
サクノス	両手用剣	70～72	0	23～25	8～10	0	0	0	0	100～255	-	
ガーゴイルキラー	両手用剣	99	99	99	99	-20	-20	-20	-20	3	-	
アクス	アクス	12～14	4～5	-1～0	-2～-1	0	0	0	0	15～30	-	
タバール	アクス	20～22	9～10	-2～-1	-4～-3	0	0	0	0	15～30	-	
Bアクス	アクス	24～26	10～11	-2～-1	-5～-4	0	0	0	0	15～30	-	

武器名	種類	STR	VIT	DEX	AGL	INT	PIE	MND	LUC	耐久度	装弾数	備考
Wアクス	アクス	27～29	11～12	-3～-2	-6～-5	0	0	0	0	15～30	-	
オグデンのオノ	アクス	40	-10	0	0	-10	-10	-10	-10	15～30	-	土
スピア	スピア	10～12	3～4	3～4	0	0	0	0	0	15～30	-	
Pスピア	スピア	16～18	4～5	4～5	0	0	0	0	0	15～30	-	
ランサー	スピア	18～20	5～6	5～6	0	0	0	0	0	15～30	-	
グレイブ	スピア	22～24	6～7	6～7	0	0	0	0	0	15～30	-	
イビルボーン	スピア	0	0	0	0	3～4	6～7	4～5	0	100～255	-	闇・魔法攻撃
ミトン	手甲	6	6～7	0	6～7	0	0	0	0	15～30	-	
Sパタ	手甲	8～10	8～9	0	8～9	0	0	0	0	15～30	-	
Wパタ	手甲	10～12	10～11	0	10～11	0	0	0	0	15～30	-	
バルバラ	手甲	12～14	12～13	0	12～13	0	0	0	0	15～30	-	
ボウガン	両手用銃	38～40	0	10	4～5	0	0	0	0	-	1	
Xボウ	両手用銃	58～60	0	20	6～7	0	0	0	0	-	1	
ライフルRD	両手用銃	14～16	-6～-5	18～20	5～7	0	-6～-5	0	0	-	4	
ショットガンRD	両手用銃	23～25	-5～-4	16～18	7～9	0	-7～-6	0	0	-	2	
ライフル	両手用銃	6～8	-3～-2	9～11	3～5	0	-3～-2	0	0	-	12	
ショットガン2	両手用銃	14～16	-4～-3	8～10	4～6	0	-4～-3	0	0	-	2	
ショットガン6	両手用銃	21～23	-7～-6	14～16	7～9	0	-7～-6	0	0	-	6	
SAピストル	片手用銃	3～5	-2～-1	4～6	5～7	0	-2～-1	0	0	-	6	
DAピストル	片手用銃	6～8	-4～-3	8～10	4～6	0	-4～-3	0	0	-	6	
オートピストル	片手用銃	8～10	-5～-4	10～12	8～10	0	-5～-4	0	0	-	10	

防具

防具は、VITを上昇させるものとPIEを上昇させるものでわけられる。戦闘時、前列で戦う者には優先していい防具を与えたい。

防具表の見かた

❶ ❷

防具名	STR	VIT	DEX	AGL	INT	PIE	MND	LUC
ラ グ	0	0	0	0	0	6～7	0	2～3

❶ **防具名**……その防具の名前。実際のゲームに登場する防具には、これに属性追加効果名がついている。しかし、その属性追加効果名は防具の性能には一切影響しない。

❷ **STR～LUC**……その防具をつけることで上がる（下がる）AP。

防具名	STR	VIT	DEX	AGL	INT	PIE	MND	LUC
ラ グ	0	0	0	0	0	6～7	0	2～3
スーツ	0	0	0	0	0	10～11	0	3～4
ローブ	0	0	0	0	0	15～16	0	5～6
Lメイル	0	6～7	0	0	0	0	0	2～3
Cメイル	0	15～16	0	0	0	0	0	5～6
Pメイル	0	16～17	0	0	0	0	0	6～7

アクセサリー

アクセサリーは、主に魔法関係の3つのAPを上昇させる。2つまで装備できるので、バランスよくつけたい。

アクセサリー表の見かた

❶ ❷

アクセサリー名	STR	VIT	DEX	AGL	INT	PIE	MND	LUC
リング	0	0	0	0	3～4	6～7	4～5	0

❶ **アクセサリー名**……そのアクセサリーの名前。実際のゲームに登場するアクセサリーには、これに属性追加効果名がついている。しかし、その属性追加効果名はアクセサリーの性能には一切影響しない。

❷ **STR～LUC**……その武器・防具・アクセサリーをつけることで上がる（下がる）AP。

アクセサリー名	STR	VIT	DEX	AGL	INT	PIE	MND	LUC
リング	0	0	0	0	3～4	6～7	4～5	0
Jリング	0	0	0	0	7～8	14～15	10～11	0
ブローチ	0	0	0	0	8～9	4～5	3～4	0
バッジ	0	0	0	0	12～13	6～7	4～5	0
ジュエル	0	0	0	0	9～10	6～7	12～13	0
ロザリオ	0	0	0	0	7～8	5～6	10～11	0
ブレアブローチ	0	9～10	0	0	9～10	7～8	5～6	0
スターブローチ	0	0	18～20	0	9～10	7～8	5～6	0
ペンダント	0	0	0	0	7～8	5～6	10～11	15～16

アイテム

消費型のアイテムで一番重要なものは、恐らく「万能草」だ。このゲームは、戦闘中に異常状態になったキャラクターを回復させる手段が「万能草」しか存在しない。できれば、中ボスやボス戦以外では使いたくないアイテムだ。

アイテム表の見かた

❶ ❷ ❸ ❹ ❺

アイテム名	消費型	重要	ファイル	効　果
パ ン	○	×	×	HPが150回復

❶ **アイテム名**……変更可能だが、重要アイテムの名前は変更できない。

❷ **消費型**……○がついているアイテムは使うと消費される。

❸ **重要**……重要なアイテム。これがないとクリアできない。

❹ **ファイル**……○がついているアイテムはファイルアイテムなので、メニューのファイルで見られる。

❺ **効果**……そのアイテムの効果。

アイテム名	消費型	重要	ファイル	効　果
パ ン	○	×	×	HPが150回復
チーズ	○	×	×	HPが250回復
ドライフーズ	○	×	×	HPが350回復
ポーション	○	×	×	HPが500回復
ハイポーション	○	×	×	HPが1500回復
ロマの実	○	×	×	HPが9999、MPが999回復、戦闘中使用不可
リステル	○	×	×	MPが40回復
ハイリステル	○	×	×	MPが100回復
毒消し	○	×	×	毒状態を回復する
万能薬	○	×	×	戦闘不能以外の異常状態を回復する
ウィスキー	○	×	×	戦闘不能状態を回復する
ピストルの弾	○	×	×	ピストルの弾を装填する
ライフルの弾	○	×	×	ライフルの弾を装填する
ショットガンの弾	○	×	×	ショットガンの弾を装填する
ボウガンの矢	○	×	×	ボウガンの矢を装填する
エリキシル	○	×	×	HPを9999、MPを9999回復する
ファイアバイブル	○	×	×	火の魔法で攻撃
アクアバイブル	○	×	×	水の魔法で攻撃
アースバイブル	○	×	×	土の魔法で攻撃
ウィンドバイブル	○	×	×	風の魔法で攻撃
STRアイドル	○	×	×	STRを永久に上昇させる
VITアイドル	○	×	×	VITを永久に上昇させる
DEXアイドル	○	×	×	DEXを永久に上昇させる
AGLアイドル	○	×	×	AGLを永久に上昇させる
PIEアイドル	○	×	×	PIEを永久に上昇させる
MNDアイドル	○	×	×	MNDを永久に上昇させる
INTアイドル	○	×	×	INTを永久に上昇させる
LUCアイドル	○	×	×	LUCを永久に上昇させる
聖像のイヤリング	×	○	×	中庭の噴水を止める
聖像のリング	×	○	×	中庭の噴水を止める
聖像のネックレス	×	○	×	中庭の噴水を止める
聖像のクラウン	×	○	×	中庭の噴水を止める

アイテム名	消費型	重要	ファイル	効　果
空の硫酸ビン	×	○	×	「硫酸ビン」を入手するのに必要
硫酸ビン	×	○	×	「ニトログリセリン」を入手するのに必要
血のビン	×	○	×	闇の祭壇に入るのに必要
ニトログリセリン	×	○	×	内陣に入るのに必要
赤いガラス片	×	○	×	「番人の日誌」入手に、また、身廊に入るのに必要
青いガラス片	×	○	×	身廊に入るのに必要
黄色いガラス片	×	○	×	身廊に入るのに必要
緑のガラス片	×	○	×	身廊に入るのに必要
茶色のガラス片	×	○	×	身廊に入るのに必要
赤いカギ	×	○	×	赤いカギを開けるのに必要
青いカギ	×	○	×	青いカギを開けるのに必要
緑のカギ	×	○	×	緑のカギを開けるのに必要
修道院の地図	×	○	×	マップが見られる
古い修道院の地図	×	○	×	詳しいマップが見られる
番人の日誌	×	○	○	ネメトン修道院の過去が記されている
研究日誌	×	○	○	ベーコンの話を聞くのに必要
ソフィアの手紙	×	○	○	シャルロットとの戦闘を避けるのに必要
古い手紙	×	○	○	バイブオルガンの仕掛けに関するヒント
パトリックのメモ	×	○	○	体重計の仕掛けに関するヒント
なわばしご	×	○	×	廊下②に入るのに必要
石 版	×	○	×	「古い修道院の地図」を入手するのに必要
ダニエルの右腕	×	○	×	聖なる儀式を行うのに必要
レリーフ欠片	×	○	×	天使の間に入るのに必要
オルゴール	×	○	×	天使の間の仕掛けに関するヒント
メロディディスク	×	○	×	「研究日誌」を入手するのに必要
ヤギの置物	×	○	×	書物保管室に入るのに必要
ライオンの置物	×	○	×	書物保管室に入るのに必要
ドラゴンの置物	×	○	×	書物保管室に入るのに必要
ヴァルナの人形	×	○	×	「緑のカギ」入手に必要
ヴィグナの人形	×	○	×	「緑のカギ」入手に必要
マスク	×	×	×	モンスターとの遭遇確率を減らす
ヴェスタボックス	×	×	×	「シールブレード」入手に必要

魔法

『クーデルカ』に登場する3人のキャラクターは、誰もが魔法を使うことができる。攻撃、治癒、能力上昇などの効果を持った、全15種類の魔法を紹介しよう。

表の見かた

❶ 魔法名	❷ 属性	❸ 範囲	❹ 消費MP	❺ 効果
ヒーリング	光	A	6	HPを回復する、アンデッドには攻撃魔法扱い

❶ **魔法名**……魔法名を変えることはできない。

❷ **属性**……その魔法の持つ属性。主にモンスターに使用したときに関係する。

❸ **範囲**……その魔法の効果範囲。範囲の項目がAとBの魔法は、レベルが2以上だと効果範囲が下の表のように広がる。Cの魔法は常に1体にのみ効果がある。

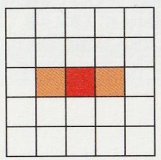
❹ **消費MP**……その魔法のレベルが1のとき、消費するMPの量。レベルが2、3と上がれば、消費MPも2倍、3倍になる。

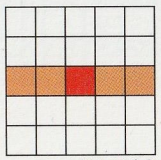
❺ **効果**……魔法の具体的な効果。

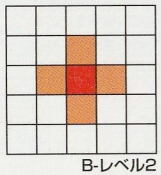
魔法名	属性	範囲	消費MP	効果
ヒーリング	光	A	6	HPを回復する、アンデッドには攻撃魔法扱い
フレイムマイン	火	B	8	攻撃魔法
リミットショック	水	B	8	攻撃魔法
ブラックホール	風	B	8	攻撃魔法
ストロングアート	土	B	8	攻撃魔法
リヴァイヴァ	-	B	18	戦闘不能を回復する
リフレクション	-	C	18	魔法攻撃を反射する
STRフォース	-	C	8	味方のSTRを上げ、敵のSTRを下げる
VITフォース	-	C	8	味方のVITを上げ、敵のVITを下げる
AGLフォース	-	C	8	味方のAGLを上げ、敵のAGLを下げる
DEXフォース	-	C	8	味方のDEXを上げ、敵のDEXを下げる
PIEフォース	-	C	8	味方のPIEを上げ、敵のPIEを下げる
MNDフォース	-	C	8	味方のMNDを上げ、敵のMNDを下げる
INTフォース	-	C	8	味方のINTを上げ、敵のINTを下げる
LUCフォース	-	C	8	味方のLUCを上げ、敵のLUCを下げる

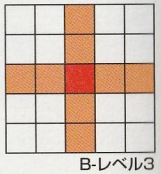
魔法の効果範囲

■赤が魔法を使う人、■がその効果範囲


A-レベル2


A-レベル3


B-レベル2


B-レベル3

モンスター

『クーデルカ』に登場する118種類のモンスターを紹介する。ここでは最初に普通のモンスターを50音順で解説し、次に中ボスをゲームに登場する順に解説している。

表の見かた

❶ **モンスター名**……モンスターの名称（赤はノーマル、紫は中ボスモンスターを表す）

❷ **モンスター**……モンスターの容姿

❸ **レベル**……モンスターの強さの目安

❹ **HP、MP**……HPが0になれば倒れ、MPが0になったら魔法が使えなくなる

❺ **STR～LUC**……モンスターのAP、高いほど強敵

❻ **サイズ**……モンスターの大きさ。小がA、中がB、大がCの3パターンある

❼ **火～闇**……特定の属性に対する防御力、詳しくは11ページ参照

❽ **物理回避**……物理攻撃に対する回避能力

❾ **魔法回避**……魔法攻撃に対する回避能力

❿ **所持アイテム**……モンスターを倒したときに手に入る可能性のあるアイテム

⓫ **攻撃名**……モンスターの行う攻撃の名前

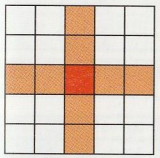
⓬ **攻撃種類と属性**……その攻撃の種類（物理か魔法）と属性

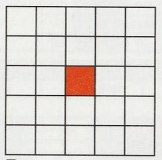
⓭ **追加効果**……その攻撃の追加効果。詳しくは、108ページカコミ内参照

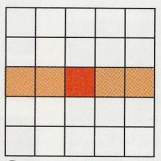
⓮ **追加効果成功率**……追加効果が発動する確率、この確率をプレイヤーが下げる手段は存在しない

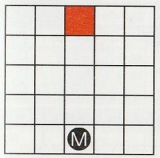
⓯ **攻撃範囲**……その攻撃の効果範囲、A～Jの10パターンがある（詳しくは下の図を参照）

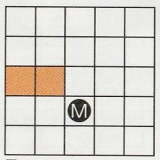
モンスターの攻撃効果範囲

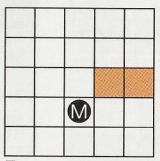

A

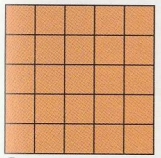

B

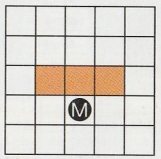

C

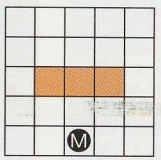

D

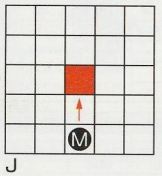

E


F


G


H


I


J

Ⓜは攻撃を行うモンスターのいる場所、赤はAPの計算による優先順位で選ばれた攻撃の目標（プレイヤーキャラクター）、オレンジは目標を中心に広がる効果範囲を示す。通常、7×7マスのフィールドで戦うが、魔法の効果範囲は最大5×5マスである。

「D」はモンスターの前方にいる誰か1人を攻撃。「E」はモンスターの左2マスを、「F」はモンスターの右2マスを攻撃。「G」は5×5の範囲の全体攻撃。「H」はモンスターの正面1マス先の3マスを、「I」はモンスターの正面2マス先の3マスを攻撃「J」はモンスターの前方にいる1番近い相手を攻撃。

ア

アイボールA 38・39・114
アイボールB 51・114
アイボールC 83・88・114
青いカギ 65・75・101
青いガラス片 51・100
赤いカギ 7・40・44・46
赤いガラス片 33・100
赤い部屋 31
アクス 12・13・17
東屋 65
アーマードA 22・29・114
アーマードB 41・44・45・47・114
アーマードC 78・79・114
生け贄の羊 15・77・101・125
椅子の悪霊A 23・26・31・46・47・114
椅子の悪霊B 74・101・125
椅子の悪霊C 78・79・81・114
イビルボーン 12
居間 25・46
印刷室 51・72
インバースA 9・22・23・24・28・36・37・73・114
インバースB 40・41・52・53・54・55・114
インバースC 68・75・76・80・82・91・94・114
ヴァルナの人形 47・72・100
ヴィグナの人形 70・72・100・101
ヴェスタボックス 80・84
エイリアス 44・45・100・106・124
エドワード・ブランケット 5
エミグレ文書 57・58・81・86・106
エリキシル 102
エレイン 72・77・80・81・86・88・89・91・92・93・94・95・96・97・98・99・100・125
オグデンのオノ 106
オグデンのシャツ 106
オグデン・ハートマン 25
オグデンの物置 47
男の死霊A 30・31・53・71・115
男の死霊B 64・65・66・115
男の死霊C 69・70・71・80・91・115
オルゴール 44・54・100
オルゴールの部屋 76
女の死霊A 30・32・53・71・115
女の死霊B 60・61・62・63・64・65・66・115
女の死霊C 67・69・70・71・115

カ

階段通路① 40
階段通路② 41
階段通路③ 73
階段廊下 24
鍛冶場 27
神の使い 83・85・101・125
空の硫酸ビン 79・81・100・101
管理人住居2F 22
外壁 92
ガグ 67・101・124
ガーゴイル 57・58・64・84・97・100・102・124
ガーゴイルキラー 106
黄色いガラス片 100
貴族の霊A 36・123
貴族の霊B 40・41・115
貴族の霊C 75・76・80・81・89・90・115
木箱 44・116・124
キマイラ 52・100・124
巨人 89・90・93・115
擬態 33・100・116・123
クーデルカ・イアサント 4
クラブ 12・27
黒猫 43・46・47・76・80・81・93・94・115・125
くろねこのえさ 106
鶏舎 29
研究日誌 76・81・100・101
拷問室 37
穀物倉庫 22
告解室 84
ゴーストA 27・39・115
ゴーストB 51・52・56・116
ゴーストC 83・84・88・89・90・116

サ

サクノス 13・64・103
サックA 22・23・24・26・28・116
サックB 40・44・116
サックC 78・116
三角通路 53・71
酸の池 38・81
雑居房 31
執務室 50
シールドブレード 84
シャームA 24・26・27・28・29・116
シャームB 40・41・42・44・45・47・116
シャームC 78・79・80・81・89・90・116
シャドウA 23・24・28・29・116
シャドウB 40・117
シャドウC 75・76・117
シャルロッテ 36
シャルロッテ特別牢 74
シャルロッテの憎悪 125
シャルロッテの墓 71・101
修道院の地図 23・51・100
修道院付属墓地 69
宿房僧会所 33
触手A 93・125
触手B 93・125
肖像画の部屋 77
書斎 78
書庫 81
ショットガン2 56
ショットガン6 80
ショットガンの弾 14・45・75・78・80・83・93
書物保管室 52
死霊犬A 30・31・32・36・37・53・71・73・117
死霊犬B 60・61・62・63・64・69・73・75・117
死霊犬C 93・117
寝室① 23
寝室② 78
ジェームズ・オフラハティー 5
ジョーカーA 23・117
ジョーカーB 40・41・42・43・45・46・47・117
ジョーカーC 78・79・117
スケルトンA 30・31・32・38・39・53・117
スケルトンB 67・69・118
スタブローチ 74
ストロングアート 15・112
素手 16
スピア 16
聖具室1F① 82
聖具室1F② 82
聖具室1F3 83・88
聖人ダニエル 32
聖人ダニエルの墓 70・74
聖水の間 42
聖像のイヤリング 33・63・100・101
聖像のクラウン 52・63・100・101
聖像のネックレス 28・63・100・101
聖像のリング 63・100・101
聖堂4F 94
聖堂5F 95
聖堂6F 96
聖堂7F 97
聖堂・左翼廊1F① 53・84
聖堂・左翼廊1F② 54
聖堂・身廊1F 56・84
聖堂・生命の大釜B1 91
聖堂・内陣1F 56・84
石版 41・51・100・101
倉庫 41
ソフィアの手紙 50・74・100
像のある回廊 68

タ

タマコスA 38・118
タマコスじる 106
タマコスB 48・49・50・54・55・118
タマコスC 84・93・118
樽 44・118・124
ダーク 24・40・41・42・100
ダークヤング 40・41・42・100・124
ダニエルクロス 12・70
ダニエルの右腕 43・81・91・100・101
地下回廊B1① 67
地下回廊B1② 69
地下回廊中央 67
地下室 66
地下聖母の泉 39
地下通路B1① 37
地下通路B1② 39
地下牢① 36
地下牢② 73
チコンA 38・39・118
チコンB 48・49・50・51・52・54・55・56・118
チコンC 83・84・88・89・90・118
チーズ 26・114
血のビン 66・68
茶色のカギ 44
茶色のガラス片 44・100
厨房 26
通路 80
テーブルの悪霊A 23・26・46・118
テーブルの悪霊B 78・114・118
天使の間 54
毒消し 36・54
図書館1F 52
ドライフーズ 32
ドラゴンの置物 46・100

ナ

ナイフ 16・26
中庭・東屋前 61
中庭・聖堂扉側 60
中庭・正門前 64
中庭・図書館側 60
中庭・パトリック住居前 61
中庭・宝物庫側 63
なわばしご 30・31・32・100
ニトログリセリン 85・88・101

ハ

廃墟 80
ハイポーション 49・61
ハイリステル 41・62
梯子通路 23
花嫁ミイラ 31・123
破裂体 A 29・31・36・37・72・73・119
破裂体B 41・44・45・60・61・62・63・64・73・75・119
破裂体C 67・68・69・75・76・79・80・91・119
ハーブ園 28
ハンマー 27・109
バグズA 22・23・26・27・28・118
バグズB 40・44・119
バグズC 78・119
バッジ 46
万能薬 80
番人の日誌 31
パイプ 27
パイプオルガン 89・90・101
パトリックのメモ 79・100・101
バペットA 24・28・119
バペットB 44・45・46・47・49・119
バペットC 89・90・119
パン 23・25
ヒーリング 112
ビーズA 31・32・38・119
ビーズB 51・119
ビーズC 83・84・93・120
ビューアーA 38・39・120
ビューアーB 51・52・53・54・55・56・120
ビューアーC 80・82・83・84・88・93・94・120
ピストルの弾 13・14・23・25・29・32・36・40・44・65・69・75・82
ファインダーA 15・29・123
ファインダーB 29・123
ファインダーC 29・123
フィスト 12・37
フェイスバードA 27・29・37・72・120
フェイスバードC 67・69・78・120
付属礼拝堂 85
双子の姉妹 37・72・123
古い修道院の地図 51・100
古い手紙 41・90・100
フレアブローチ 74
フレイムマイン 15・112
噴水前 62
武器 7・8・10・11・12・13・14・15・16・17・24・26・27・37・39・42・70・85・97・102
ブラックホール 15・112
プルートA 37・39・72・120
プルートB 60・61・62・63・64・121
プルートC 68・83・121
プローチ 74
プランター 15・28・29・100・122
プリックテールA 38・39・121
プリックテールB 51・121
プリックテールC 83・121
ヘッドレスA 29・36・37・72・73・121
ヘッドレスB 40・41・44・48・49・53・54・60・61・62・63・64・75・121
ヘッドレスC 50・67・68・76・78・80・82・83・84・88・89・90・91・93・121
ベーコンの部屋 55
ベッシーのゆびわ 106
ベッシー・ハートマン 25
ペンダント 8・20・62・93・94・101
宝物庫① 43
宝物庫② 45
ホール1F 49
ホール2F 49
ホール廊下 44
本棚の悪霊A 31・121
本棚の悪霊B 74・101・125
本棚の悪霊C 78・79・81・100・121
ボウガン 13・40
ボウガンの矢 14・40・52・78
防具 8
ポーション 22・49・61・73

マ

マスク 47・100
マッドフライ 39・100・124
魔法 7・10・11・12・15・16・17・39・42・67・85・95・97
マーズA 48・49・50・52・54・55・121
マーズB 83・88・121
水場 27
緑のカギ 37・72・101
緑のガラス片 55・100
ミノタウロスA 52・53・54・121
ミノタウロスB 82・93・121
メイス 37・109・114
メロディディスク 52・76・100・101
物置通路 28

ヤ

ヤギの置物 40・42・100
薬品庫 79・88
闇の祭壇 66

ラ

ライオンの置物 41・100
ライフル 13
ライフルRD 65
ライフルの弾 14・38・46・49・51・60・66・79
ラグ 102・108・114
リヴァイヴァ 15・112
リステル 27・28・31・41・62・75・101
リフレクション 15・112
リミットショック 15・112
硫酸ビン 79・81・86・100
リング 102
レイヴァンA 37・53・72・122
レイヴァンB 65・66・122
レイヴァンC 69・70・70・71・80・122
レフトハンドA 27・29・30・31・32・37・38・39・72・122
レフトハンドB 41・65・66・122
レフトハンドC 67・69・80・91・122
レリーフの欠片 49・53・53・100
廊下① 24
廊下② 32
廊下③ 51
廊下2F 76
牢獄B1 37・72
牢獄1F① 33
牢獄1F② 75
牢獄2F 30
ロジャーのつえ 106・109
ロッド 12
ロマの実 44・65・68・71・79・82

ワ

渡り廊下2F 29
ワーウルフ 15・22・100・122

A～Z

AGLフォース 112
DEXフォース 112
INTフォース 112
LUCフォース 112
MNDフォース 112
STRフォース 112
PIEフォース 112
VITフォース 112

アーマードA						
レベル	5	STR	15	INT	9	
HP	289	VIT	17	PIE	14	
MP	19	DEX	13	MND	11	
サイズ	B	AGL	7	LUC	12	
火	-	水	-	アイテム	Lメイル	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
剣斬りつけ	物理／なし	麻痺	50	B
真空斬り	物理／なし	-	0	H

アーマードB						
レベル	20	STR	27	INT	17	
HP	1369	VIT	37	PIE	18	
MP	32	DEX	24	MND	19	
サイズ	B	AGL	16	LUC	18	
火	弱点	水	半減	アイテム	Cメイル	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
剣斬りつけ	物理／なし	麻痺	50	B
真空斬り	物理／なし	-	0	H

アーマードC						
レベル	35	STR	39	INT	26	
HP	3136	VIT	56	PIE	22	
MP	48	DEX	35	MND	27	
サイズ	B	AGL	24	LUC	23	
火	-	水	-	アイテム	Pメイル	
風	無効	土	弱点			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
剣斬りつけ	物理／なし	麻痺	50	B
真空斬り	物理／なし	-	0	H

アイボールA						
レベル	17	STR	25	INT	14	
HP	1369	VIT	37	PIE	7	
MP	4	DEX	17	MND	14	
サイズ	B	AGL	20	LUC	14	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／	
風	-	土	-		ポーション／ハイポーション／ロマの実／	
光	吸収	闇	-		リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／	
物理回避	5	魔法回避	70		ウィスキー／ピストルの弾	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
触手殴り	物理／なし	-	0	B
麻痺掴み	魔法／なし	麻痺	100	B

アイボールB						
レベル	25	STR	31	INT	19	
HP	2116	VIT	46	PIE	9	
MP	8	DEX	22	MND	19	
サイズ	B	AGL	25	LUC	16	
火	半減	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	-		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	吸収	闇	-		毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	5	魔法回避	70		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
触手殴り	物理／なし	-	-	B
麻痺掴み	魔法／なし	麻痺	100	B

アイボールC						
レベル	40	STR	43	INT	27	
HP	3969	VIT	63	PIE	11	
MP	12	DEX	32	MND	27	
サイズ	B	AGL	34	LUC	20	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	-		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	吸収	闇	無効		毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	5	魔法回避	70		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
触手殴り	物理／なし	-	-	B
麻痺掴み	魔法／なし	麻痺	100	B

椅子の悪霊A						
レベル	5～25	STR	12～22	INT	3～7	
HP	225～961	VIT	15～31	PIE	12～14	
MP	14～19	DEX	12～22	MND	3～7	
サイズ	C	AGL	12～22	LUC	7～11	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／	
風	-	土	-		ポーション／ハイポーション／ロマの実／	
光	吸収	闇	-		リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／	
物理回避	50	魔法回避	50		ウィスキー／ピストルの弾	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当たり	物理／なし	沈黙	50	B

椅子の悪霊C						
レベル	35	STR	28	INT	9	
HP	1521	VIT	39	PIE	15	
MP	22	DEX	28	MND	9	
サイズ	C	AGL	28	LUC	13	
火	弱点	水	無効	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	-		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	吸収	闇	-		毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	50	魔法回避	50		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当たり	物理／なし	沈黙	50	B

インバースA						
レベル	5～30	STR	16～33	INT	9～20	
HP	361～1936	VIT	19～44	PIE	14～21	
MP	19～44	DEX	12～25	MND	10～21	
サイズ	C	AGL	16～36	LUC	15～26	
火	-	水	-	アイテム	アクス	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
銃撃	物理／なし	-	-	B

インバースB						
レベル	20～30	STR	26～33	INT	15～20	
HP	1156～1936	VIT	34～44	PIE	18～21	
MP	32～44	DEX	20～25	MND	16～21	
サイズ	C	AGL	28～36	LUC	21～26	
火	-	水	-	アイテム	タバール／Bアクス	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	半減			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
銃撃	物理／なし	-	-	B

インバースC						
レベル	25～45	STR	30～43	INT	18～27	
HP	1521～3364	VIT	39～58	PIE	20～25	
MP	40～62	DEX	22～33	MND	18～27	
サイズ	C	AGL	32～48	LUC	23～32	
火	無効	水	弱点	アイテム	Bアクス／Wアクス	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
銃撃	物理／なし	-	-	B

男の死霊A						
レベル	10～30	STR	18～32	INT	7～17	
HP	576～1764	VIT	24～42	PIE	10	
MP	10	DEX	13～26	MND	7～17	
サイズ	B	AGL	7～15	LUC	8～12	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／	
風	-	土	-		ポーション／ハイポーション／ロマの実／	
光	-	闇	吸収		リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／	
物理回避	50	魔法回避	50		ウィスキー／ピストルの弾	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

男の死霊B						
レベル	20	STR	25	INT	12	
HP	1089	VIT	33	PIE	10	
MP	10	DEX	19	MND	12	
サイズ	B	AGL	11	LUC	10	
火	弱点	水	半減	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	-		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	-	闇	吸収		毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	50	魔法回避	50		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

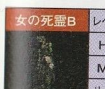
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

男の死霊C						
レベル	30～40	STR	32～39	INT	17～22	
HP	1764～2601	VIT	42～51	PIE	10	
MP	10	DEX	26～32	MND	17～22	
サイズ	B	AGL	15～18	LUC	12～14	
火	-	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	無効		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	-	闇	吸収		毒消し／万能草／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	50	魔法回避	50		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

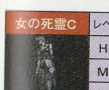
女の死霊A						
レベル	10～30	STR	14～24	INT	11～20	
HP	361～1369	VIT	19～37	PIE	13～19	
MP	16～36	DEX	12～23	MND	7～17	
サイズ	B	AGL	12～23	LUC	8～12	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／	
風	-	土	-		ポーション／ハイポーション／ロマの実／	
光	-	闇	吸収		リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／	
物理回避	50	魔法回避	50		ウィスキー／ピストルの弾	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B



女の死霊B						
レベル	20	STR	19	INT	15	
HP	784	VIT	28	PIE	16	
MP	25	DEX	17	MND	12	
サイズ	B	AGL	17	LUC	10	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	半減		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	-	闇	吸収		毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	50	魔法回避	50		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B



女の死霊C						
レベル	25～30	STR	22～24	INT	18～20	
HP	1024～1369	VIT	32～37	PIE	17～19	
MP	28～36	DEX	20～23	MND	15～17	
サイズ	B	AGL	20～23	LUC	11～12	
火	弱点	水	無効	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／	
風	-	土	-		ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／	
光	-	闇	吸収		毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／	
物理回避	50	魔法回避	50		ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

貴族の霊B						
レベル	20	STR	28	INT	21	
HP	1156	VIT	34	PIE	22	
MP	48	DEX	25	MND	22	
サイズ	B	AGL	27	LUC	24	
火	半減	水	弱点	アイテム	Lソード	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

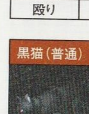
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
突き刺し	物理／なし	-	0	B
STRフォース	魔法／なし	-	0	C
サンダー	魔法／風	ヒット	50	D

貴族の霊C						
レベル	35～40	STR	38～41	INT	30～3	
HP	2704～3364	VIT	52～58	PIE	29～3	
MP	84～102	DEX	35～39	MND	31～3	
サイズ	B	AGL	39～43	LUC	32～3	
火	弱点	水	無効	アイテム	Bソード	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
突き刺し	物理／なし	-	-	B
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
サンダー	魔法／風	ヒット	50	D

巨人						
レベル	40～45	STR	56～61	INT	25～27	
HP	6084～7225	VIT	78～85	PIE	8	
MP	6	DEX	40～44	MND	22～25	
サイズ	C	AGL	44～48	LUC	30～32	
火	-	水	-	アイテム	STRアイドル／VITアイドル／	
風	無効	土	弱点		AGLアイドル／DEXアイドル／	
光	吸収	闇	-		PIEアイドル／MNDアイドル／	
物理回避	50	魔法回避	50		INTアイドル／LUCアイドル	

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	-	-	B



黒猫（普通）						
レベル	20～45	STR	15～23	INT	21～37	
HP	729～2209	VIT	27～47	PIE	30～49	
MP	90～240	DEX	17～28	MND	19～36	
サイズ	A	AGL	18～28	LUC	20～30	
火	-	水	-	アイテム	キャッツアイ	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	40	魔法回避	55			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
リミットショック	魔法／水	-	-	A
ブラックホール	魔法／風	-	-	A
ヒーリング	魔法／光	-	-	A

ゴーストA						
レベル	5～17	STR	9～11	INT	10～15	
HP	361～961	VIT	19～31	PIE	14～21	
MP	19～44	DEX	7～10	MND	10～15	
サイズ	B	AGL	9～14	LUC	11～13	
火	-	水	-	アイテム	Wソード／シミター	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
リミットショック	魔法／風	-	-	A

ゴーストB	レベル	25～30	STR	13～14	INT	18～21
	HP	1521～1936	VIT	39～44	PIE	25～28
	MP	62～78	DEX	12～13	MND	18～21
	サイズ	B	AGL	18～20	LUC	15～16

火	弱点	水	半減	アイテム	シミター／Lソード
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
リミットショック	魔法／風	-	-	A

ゴーストC	レベル	40	STR	17	INT	25
	HP	2809	VIT	53	PIE	33
	MP	108	DEX	16	MND	25
	サイズ	B	AGL	24	LUC	18

火	-	水	-	アイテム	Lソード／Bソード
風	-	土	-		
光	吸収	闇	無効		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
リミットショック	魔法／風	-	-	A

サックA	レベル	5	STR	12	INT	3
	HP	196	VIT	14	PIE	13
	MP	16	DEX	8	MND	3
	サイズ	A	AGL	19	LUC	7

火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	45	魔法回避	10		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／火	-	-	B
吸い取り	魔法／なし	-	-	B

サックB	レベル	20	STR	18	INT	6
	HP	841	VIT	29	PIE	17
	MP	28	DEX	13	MND	6
	サイズ	A	AGL	42	LUC	10

火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢
風	半減	土	弱点		
光	吸収	闇	-		
物理回避	45	魔法回避	10		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当たり	物理／火	-	-	B
吸い取り	魔法／なし	-	-	B

サックC	レベル	35	STR	24	INT	9
	HP	2025	VIT	45	PIE	22
	MP	48	DEX	19	MND	9
	サイズ	A	AGL	64	LUC	13

火	-	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢
風	-	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	45	魔法回避	10		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当たり	物理／火	-	-	B
吸い取り	魔法／なし	-	-	B

シャームA	レベル	5	STR	12	INT	10
	HP	196	VIT	14	PIE	14
	MP	19	DEX	8	MND	10
	サイズ	B	AGL	9	LUC	11

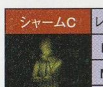
火	-	水	-	アイテム	ウィスキー
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
AGLフォース	魔法／なし	-	-	C
サンダー	魔法／風	沈黙	50	D
火の玉	魔法／火	沈黙	50	B

シャームB	レベル	20	STR	17	INT	16
	HP	676	VIT	26	PIE	22
	MP	48	DEX	13	MND	16
	サイズ	B	AGL	15	LUC	14

火	半減	水	弱点	アイテム	ウィスキー
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

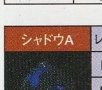
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
AGLフォース	魔法／なし	-	-	C
サンダー	魔法／風	沈黙	50	D
火の玉	魔法／火	沈黙	50	B



シャームC	レベル	35～40	STR	21～23	INT	23～25
	HP	1444～1764	VIT	38～42	PIE	31～33
	MP	96～108	DEX	19～20	MND	23～25
	サイズ	B	AGL	22～24	LUC	17～18

火	-	水	弱点	アイテム	エリキシル
風	-	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
AGLフォース	魔法／なし	-	-	C
サンダー	魔法／風	沈黙	50	D
火の玉	魔法／火	沈黙	50	B



シャドウA	レベル	5	STR	12	INT	15
	HP	256	VIT	16	PIE	14
	MP	19	DEX	10	MND	14
	サイズ	C	AGL	13	LUC	14

火	-	水	-	アイテム	ラグ
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	-	-	B
体当たり	物理／なし	-	-	B
蹴り	物理／なし	-	-	B
眼光	魔法／なし	麻痺	80	G
竜巻	魔法／風	-	-	G

シャドウB	レベル	20	STR	15	INT	24
	HP	1089	VIT	33	PIE	21
	MP	44	DEX	15	MND	23
	サイズ	C	AGL	22	LUC	20

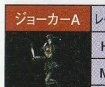
火	-	水	-	アイテム	スーツ
風	半減	土	弱点		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	-	-	B
体当たり	物理／なし	-	-	B
蹴り	物理／なし	-	-	B
眼光	魔法／なし	麻痺	80	G
竜巻	魔法／風	-	-	G

シャドウC	レベル	35	STR	18	INT	33
	HP	2401	VIT	49	PIE	29
	MP	84	DEX	20	MND	32
	サイズ	C	AGL	31	LUC	26

火	-	水	-	アイテム	ローブ
風	-	土	-		
光	吸収	闇	無効		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	-	-	B
体当たり	物理／なし	-	-	B
蹴り	物理／なし	-	-	B
眼光	魔法／なし	麻痺	80	G
竜巻	魔法／風	-	-	G



ジョーカーA	レベル	5～10	STR	13～17	INT	11～13
	HP	196～361	VIT	14～19	PIE	17～19
	MP	28～36	DEX	9～11	MND	8～10
	サイズ	B	AGL	11～15	LUC	12～14

火	-	水	-	アイテム	ナイフ
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
ナイフ切りつけ	物理／なし	沈黙	50	B
VITフォース	魔法／なし	-	-	C
AGLフォース	魔法／なし	-	-	C
DEXフォース	魔法／なし	-	-	C
LUCフォース	魔法／なし	-	-	C

ジョーカーB	レベル	20～25	STR	24～27	INT	17～19
	HP	784～1024	VIT	28～32	PIE	24～26
	MP	57～67	DEX	14～16	MND	13～15
	サイズ	B	AGL	22～26	LUC	18～19

火	半減	水	弱点	アイテム	ダガー／ダーク
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
ナイフ切りつけ	物理／なし	沈黙	50	B
VITフォース	魔法／なし	-	-	C
AGLフォース	魔法／なし	-	-	C
DEXフォース	魔法／なし	-	-	C
LUCフォース	魔法／なし	-	-	C

ジョーカーC	レベル	35	STR	35	INT	23
	HP	1764	VIT	42	PIE	31
	MP	96	DEX	19	MND	19
	サイズ	B	AGL	33	LUC	23

火	弱点	水	無効	アイテム	Bナイフ
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
ナイフ切りつけ	物理／なし	沈黙	50	B
VITフォース	魔法／なし	-	-	C
AGLフォース	魔法／なし	-	-	C
DEXフォース	魔法／なし	-	-	C
LUCフォース	魔法／なし	-	-	C

死霊犬A	レベル	10～30	STR	18～32	INT	12～21
	HP	576～1936	VIT	24～44	PIE	15～21
	MP	22～44	DEX	17～33	MND	11～20
	サイズ	A	AGL	29～47	LUC	17～26

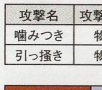
火	-	水	-	アイテム	ウィスキー
風	-	土	-		
光	-	闇	吸収		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
噛みつき	物理／なし	-	-	B
引っ掻き	物理／なし	-	-	B

死霊犬B	レベル	20～30	STR	25～32	INT	16～21
	HP	1156～1936	VIT	34～44	PIE	18～21
	MP	32～44	DEX	25～33	MND	15～20
	サイズ	A	AGL	38～47	LUC	21～26

火	-	水	-	アイテム	ガラハッドソード
風	弱点	土	半減		
光	-	闇	吸収		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
噛みつき	物理／なし	-	-	B
引っ掻き	物理／なし	-	-	B



死霊犬C	レベル	45	STR	43	INT	27
	HP	3364	VIT	58	PIE	25
	MP	62	DEX	46	MND	27
	サイズ	A	AGL	61	LUC	32

火	無効	水	弱点	アイテム	オリジンソード
風	-	土	-		
光	-	闇	吸収		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
噛みつき	物理／なし	-	-	B
引っ掻き	物理／なし	-	-	B

スケルトンA	レベル	10～30	STR	16～33	INT	9～18
	HP	729～2304	VIT	27～48	PIE	12～14
	MP	14～19	DEX	14～27	MND	10～19
	サイズ	B	AGL	16～28	LUC	12～17

火	弱点	水	-	アイテム	レイピア／Sソード
風	-	土	-		
光	-	闇	吸収		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

スケルトンB						
レベル	25～30	STR	28～33	INT	16～18	
HP	1849～2304	VIT	43～48	PIE	14	
MP	19	DEX	23～27	MND	17～19	
サイズ	B	AGL	25～28	LUC	16～17	
火	弱点	水	無効	アイテム	タルワー	
風	-	土	-			
光	-	闇	吸収			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

タマコスA						
レベル	17	STR	14	INT	14	
HP	576	VIT	24	PIE	34	
MP	115	DEX	14	MND	19	
サイズ	A	AGL	20	LUC	19	
火	-	水	-	アイテム	ミトン／Sパタ	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	70	魔法回避	70			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B
泣き	魔法／なし	麻痺	80	G

タマコスB						
レベル	25	STR	17	INT	18	
HP	961	VIT	31	PIE	41	
MP	168	DEX	19	MND	22	
サイズ	A	AGL	25	LUC	22	
火	弱点	水	半減	アイテム	Sパタ／Wパタ	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	70	魔法回避	70			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B
泣き	魔法／なし	麻痺	80	G

タマコスC						
レベル	40～45	STR	21～23	INT	24～27	
HP	1849～2209	VIT	43～47	PIE	54～59	
MP	291～348	DEX	27～30	MND	28～30	
サイズ	A	AGL	34～37	LUC	28～30	
火	-	水	弱点	アイテム	バルバラ	
風	-	土	無効			
光	吸収	闇	-			
物理回避	70	魔法回避	70			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B
泣き	魔法／なし	麻痺	80	G

チコンA						
レベル	17	STR	14	INT	16	
HP	529	VIT	23	PIE	28	
MP	78	DEX	16	MND	19	
サイズ	A	AGL	17	LUC	19	
火	-	水	-	アイテム	ブローチ	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
青光線	魔法／なし	-	-	D
赤光線	魔法／風	-	-	D

チコンB						
レベル	25～30	STR	17～18	INT	19～21	
HP	961～1296	VIT	31～36	PIE	34～38	
MP	115～144	DEX	21～25	MND	25～29	
サイズ	A	AGL	20～22	LUC	22～24	
火	-	水	-	アイテム	ロザリオ	
風	弱点	土	半減			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
青光線	魔法／なし	-	-	D
赤光線	魔法／風	-	-	D

チコンC						
レベル	40	STR	21	INT	25	
HP	2025	VIT	45	PIE	45	
MP	202	DEX	31	MND	36	
サイズ	A	AGL	26	LUC	28	
火	-	水	-	アイテム	エリキシル	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	無効			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
青光線	魔法／なし	-	-	D
赤光線	魔法／風	-	-	D

テーブルの悪霊A						
レベル	5～25	STR	14～26	INT	3～7	
HP	225～961	VIT	15～31	PIE	11～13	
MP	12～16	DEX	9～20	MND	3～7	
サイズ	A	AGL	9～20	LUC	7～11	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	麻痺	50	B

テーブルの悪霊B						
レベル	35	STR	32	INT	9	
HP	1521	VIT	39	PIE	14	
MP	19	DEX	26	MND	9	
サイズ	A	AGL	26	LUC	13	
火	無効	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	麻痺	50	B

バグズA						
レベル	5	STR	12	INT	3	
HP	225	VIT	15	PIE	13	
MP	16	DEX	9	MND	3	
サイズ	A	AGL	13	LUC	7	
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	45	魔法回避	35			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／火	毒	50	B

バグズB						
レベル	20	STR	20	INT	6	
HP	1024	VIT	32	PIE	19	
MP	36	DEX	14	MND	6	
サイズ	A	AGL	30	LUC	10	
火	弱点	水	半減	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	45	魔法回避	35			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／火	毒	50	B

バグズC						
レベル	35	STR	28	INT	9	
HP	2401	VIT	49	PIE	25	
MP	62	DEX	19	MND	9	
サイズ	A	AGL	47	LUC	13	
火	-	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢	
風	-	土	無効			
光	吸収	闇	-			
物理回避	45	魔法回避	35			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／火	毒	50	B

バペットA						
レベル	5～10	STR	7～9	INT	10～12	
HP	196～324	VIT	14～18	PIE	26～31	
MP	67～96	DEX	8～10	MND	10～13	
サイズ	B	AGL	9～11	LUC	11～12	
火	-	水	-	アイテム	クラブ／ハンマー	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
STRフォース	魔法／なし	麻痺	50	C
INTフォース	魔法／なし	麻痺	50	C
ストロングアート	魔法／土	麻痺	50	A

バペットB						
レベル	20～25	STR	13～14	INT	16～18	
HP	676～900	VIT	26～30	PIE	40～45	
MP	160～202	DEX	15～17	MND	19～22	
サイズ	B	AGL	15～18	LUC	14～15	
火	-	水	-	アイテム	ハンマー／メイス	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	半減			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
INTフォース	魔法／なし	-	-	C
ストロングアート	魔法／土	-	-	A

バペットC						
レベル	35～40	STR	18～20	INT	23～25	
HP	1444～1764	VIT	38～42	PIE	55～59	
MP	302～348	DEX	21～24	MND	28～31	
サイズ	B	AGL	22～24	LUC	17～18	
火	-	水	-	アイテム	シックル	
風	無効	土	弱点			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
INTフォース	魔法／なし	-	-	C
ストロングアート	魔法／土	-	-	A

破裂体A						
レベル	5～15	STR	18～26	INT	11～17	
HP	676～1296	VIT	26～36	PIE	12～15	
MP	14～22	DEX	12～15	MND	12～18	
サイズ	B	AGL	16～24	LUC	15～19	
火	-	水	-	アイテム	リング	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	0	B
内臓砲	魔法／なし	-	0	I
自爆	魔法／なし	-	0	H

破裂体B						
レベル	20～30	STR	30～38	INT	20～26	
HP	1681～2601	VIT	41～51	PIE	17～20	
MP	28～40	DEX	17～20	MND	21～26	
サイズ	B	AGL	28～36	LUC	21～26	
火	-	水	-	アイテム	バッジ／ジュエル	
風	弱点	土	半減			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
内臓砲	魔法／なし	-	-	I
自爆	魔法／なし	-	-	H

破裂体C						
レベル	25～45	STR	34～49	INT	23～34	
HP	2116～4356	VIT	46～66	PIE	18～24	
MP	32～57	DEX	18～24	MND	24～35	
サイズ	B	AGL	32～48	LUC	23～32	
火	-	水	-	アイテム	Jリング	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	無効			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
内臓砲	魔法／なし	-	-	I
自爆	魔法／なし	-	-	H

ビーズA						
レベル	10～17	STR	16～20	INT	13～17	
HP	361～576	VIT	19～24	PIE	14～17	
MP	19～28	DEX	12～15	MND	11～14	
サイズ	C	AGL	15～19	LUC	15～18	
火	-	水	-	アイテム	ランバー	
風	-	土	-			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
かまいたち	魔法／なし	沈黙	50	B

ビーズB						
レベル	25	STR	25	INT	20	
HP	961	VIT	31	PIE	19	
MP	36	DEX	18	MND	17	
サイズ	C	AGL	24	LUC	21	
火	-	水	-	アイテム	パイプ	
風	半減	土	弱点			
光	吸収	闇	-			
物理回避	50	魔法回避	50			

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
かまいたち	魔法／なし	沈黙	50	B

ビーズC

レベル	40～45	STR	34～37	INT	27～30		
HP	1849～2209	VIT	43～47	PIE	25～26		
MP	62～67	DEX	25～27	MND	23～25		
サイズ	C	AGL	32～35	LUC	27～29		
火	無効	水	弱点	アイテム	ロッド		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当たり	物理／なし	-	-	B
かまいたち	魔法／なし	沈黙	50	B

ビューアーA

レベル	17	STR	7	INT	13		
HP	625	VIT	25	PIE	22		
MP	48	DEX	6	MND	18		
サイズ	C	AGL	10	LUC	9		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
眼光	魔法／なし	ヒット	95	G
回復	魔法／光	-	-	B
光線	魔法／なし	-	-	D

ビューアーB

レベル	25～30	STR	10～11	INT	17～19		
HP	1024～1369	VIT	32～37	PIE	27～30		
MP	72～90	DEX	7～8	MND	23～27		
サイズ	C	AGL	13～15	LUC	10～11		
火	半減	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
眼光	魔法／なし	ヒット	95	G
回復	魔法／光	-	-	B
光線	魔法／なし	-	-	D

ビューアーC

レベル	35～45	STR	12～15	INT	21～26		
HP	1754～2601	VIT	42～51	PIE	33～39		
MP	108～152	DEX	9～11	MND	30～36		
サイズ	C	AGL	17～20	LUC	11～13		
火	弱点	水	無効	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
眼光	魔法／なし	ヒット	95	G
回復	魔法／光	-	-	B
光線	魔法／なし	-	-	D

フェイスバードA

レベル	5～30	STR	4～11	INT	10～26		
HP	196～1369	VIT	14～37	PIE	15～27		
MP	22～72	DEX	3～8	MND	9～23		
サイズ	C	AGL	12～30	LUC	7～11		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
光線	魔法／なし	麻痺	50	D
羽	魔法／なし	沈黙	50	B
ノックバック	魔法／なし	ヒット	95	B

フェイスバードB

レベル	20～30	STR	8～11	INT	19～26		
HP	784～1369	VIT	28～37	PIE	22～27		
MP	48～72	DEX	6～8	MND	17～23		
サイズ	C	AGL	23～30	LUC	9～11		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	半減	土	弱点				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
光線	魔法／なし	麻痺	50	D
羽	魔法／なし	沈黙	50	B

フェイスバードC

レベル	25～35	STR	10～12	INT	23～29		
HP	1024～1764	VIT	32～42	PIE	25～29		
MP	62～84	DEX	7～9	MND	20～26		
サイズ	C	AGL	27～34	LUC	10～11		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	半減				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
光線	魔法／なし	麻痺	50	D
羽	魔法／なし	沈黙	50	B
ノックバック	魔法／なし	ヒット	59	B

プリックテールA

レベル	17	STR	18	INT	14		
HP	729	VIT	27	PIE	17		
MP	28	DEX	13	MND	15		
サイズ	A	AGL	27	LUC	33		
火	-	水	-	アイテム	フィスト		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
尻尾刺し	物理／なし	毒	100	B
真空波	魔法／なし	沈黙	80	B

プリックテールB

レベル	25	STR	23	INT	18		
HP	1225	VIT	35	PIE	20		
MP	40	DEX	16	MND	18		
サイズ	A	AGL	36	LUC	38		
火	-	水	-	アイテム	バグナグ		
風	半減	土	弱点				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
尻尾刺し	物理／なし	毒	100	B
真空波	魔法／なし	沈黙	80	B

プリックテールC

レベル	40	STR	33	INT	24		
HP	2500	VIT	50	PIE	24		
MP	57	DEX	21	MND	25		
サイズ	A	AGL	53	LUC	49		
火	-	水	弱点	アイテム	バグナグ		
風	-	土	無効				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
尻尾刺し	物理／なし	毒	100	B
真空波	魔法／なし	沈黙	80	B

ブルートA

レベル	17～30	STR	18～25	INT	20～26		
HP	529～1156	VIT	23～34	PIE	20～26		
MP	40～67	DEX	6～8	MND	20～26		
サイズ	A	AGL	23～33	LUC	9～11		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	15	魔法回避	15				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	麻痺	50	B
超音波	魔法／なし	-	-	I

ブルートB

レベル	20	STR	20	INT	21		
HP	676	VIT	26	PIE	21		
MP	44	DEX	6	MND	21		
サイズ	A	AGL	25	LUC	9		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	半減				
物理回避	15	魔法回避	15				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	麻痺	50	B
超音波	魔法／なし	-	-	I

ブルートC

レベル	25～40	STR	22～30	INT	24～31		
HP	900～1764	VIT	30～42	PIE	23～30		
MP	52～90	DEX	7～10	MND	24～31		
サイズ	A	AGL	29～42	LUC	10～12		
火	無効	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	15	魔法回避	15				

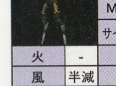
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	麻痺	50	B
超音波	魔法／なし	-	-	I

ヘッドレスA

レベル	5～30	STR	16～41	INT	7～18		
HP	361～1936	VIT	19～44	PIE	13～20		
MP	16～40	DEX	14～26	MND	9～20		
サイズ	B	AGL	15～35	LUC	15～26		
火	-	水	-	アイテム	スピア		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B

ヘッドレスB



レベル	20～30	STR	31～41	INT	14～18		
HP	1156～1936	VIT	34～44	PIE	17～20		
MP	28～40	DEX	21～26	MND	15～20		
サイズ	B	AGL	27～35	LUC	21～26		
火	-	水	-	アイテム	Pスピア／ランサー		
風	半減	土	弱点				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B

ヘッドレスC

レベル	25～45	STR	36～56	INT	16～25		
HP	1521～3364	VIT	39～58	PIE	19～25		
MP	36～62	DEX	24～34	MND	18～27		
サイズ	B	AGL	31～47	LUC	23～32		
火	-	水	-	アイテム	ランサー／グレイブ		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	無効				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B

本棚の悪霊A

レベル	10	STR	15	INT	4		
HP	529	VIT	23	PIE	12		
MP	14	DEX	15	MND	4		
サイズ	B	AGL	12	LUC	8		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

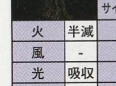
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	毒	50	B

本棚の悪霊C

レベル	35	STR	28	INT	9		
HP	2025	VIT	45	PIE	15		
MP	22	DEX	28	MND	9		
サイズ	B	AGL	26	LUC	13		
火	-	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	無効				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	毒	50	B

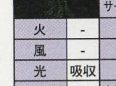
マーズA



レベル	25	STR	14	INT	20		
HP	961	VIT	31	PIE	33		
MP	108	DEX	17	MND	18		
サイズ	B	AGL	25	LUC	22		
火	半減	水	弱点	アイテム	ファイアバイブル／アクアバイブル／アースバイブル／ウインドバイブル		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
頭部発光	魔法／なし	沈黙	50	I
大爆発魔法	魔法／なし	沈黙	-	B

マーズB



レベル	40	STR	19	INT	26		
HP	1849	VIT	43	PIE	44		
MP	193	DEX	21	MND	25		
サイズ	B	AGL	34	LUC	28		
火	-	水	-	アイテム	ファイアバイブル／アクアバイブル／アースバイブル／ウインドバイブル		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	無効				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
頭部発光	魔法／なし	沈黙	50	I
大爆発魔法	魔法／なし	-	-	B

ミノタウロスA							
レベル	25～30	STR	34～38	INT	16～18		
HP	2304～2809	VIT	48～53	PIE	16～18		
MP	25～32	DEX	17～19	MND	18～20		
サイズ	A	AGL	32～36	LUC	23～26		
火	弱点	水	半減	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

ミノタウロスB							
レベル	40～45	STR	45～49	INT	23～25		
HP	4096～4900	VIT	64～70	PIE	23～25		
MP	52～62	DEX	24～26	MND	24～27		
サイズ	A	AGL	44～48	LUC	30～32		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	無効	土	弱点				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B

レイヴァンA							
レベル	30	STR	29	INT	11		
HP	1024	VIT	32	PIE	17		
MP	28	DEX	20	MND	11		
サイズ	C	AGL	38	LUC	12		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	66	魔法回避	35				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
3連突つき	物理／なし	毒	50	B

レイヴァンB							
レベル	20	STR	23	INT	8		
HP	625	VIT	25	PIE	15		
MP	22	DEX	15	MND	8		
サイズ	C	AGL	29	LUC	10		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	半減				
物理回避	66	魔法回避	35				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
3連突つき	物理／なし	毒	50	B

レイヴァンC							
レベル	30～35	STR	29～32	INT	11～12		
HP	1024～1296	VIT	32～36	PIE	17～18		
MP	28～32	DEX	20～22	MND	11～12		
サイズ	C	AGL	38～43	LUC	12～13		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	無効	土	弱点				
光	吸収	闇	-				
物理回避	66	魔法回避	35				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	-	-	B
3連突つき	物理／なし	毒	50	B

レフトハンドA							
レベル	5～17	STR	13～20	INT	8～13		
HP	196～529	VIT	14～23	PIE	13～18		
MP	16～32	DEX	8～11	MND	7～12		
サイズ	A	AGL	9～16	LUC	7～10		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	毒	50	B

レフトハンドB							
レベル	20	STR	22	INT	15		
HP	676	VIT	26	PIE	19		
MP	36	DEX	11	MND	14		
サイズ	A	AGL	17	LUC	10		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	半減				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	毒	50	B

レフトハンドC							
レベル	25～40	STR	25～34	INT	17～24		
HP	900～1764	VIT	30～42	PIE	21～27		
MP	44～72	DEX	13～16	MND	16～23		
サイズ	A	AGL	20～28	LUC	11～14		
火	無効	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	毒	50	B

ワーウルフ							
レベル	5	STR	10	INT	9		
HP	289	VIT	17	PIE	8		
MP	6	DEX	10	MND	9		
サイズ	B	AGL	13	LUC	12		
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

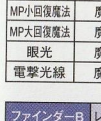
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	-	-	B
3連突つき	物理／なし	-	-	B
噛みつき	物理／なし	-	-	B
ステータスUP咆哮	魔法／なし	-	-	B

ブランター							
レベル	5	STR	25	INT	10		
HP	1156	VIT	34	PIE	17		
MP	28	DEX	12	MND	10		
サイズ	C	AGL	16	LUC	10		
火	弱点	水	吸収	アイテム	聖像のネックレス		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
噛みつき	物理／なし	沈黙	50	B
右触手	物理／なし	-	-	F
左触手	物理／なし	-	-	E
竜巻	魔法／なし	-	-	A
花粉	魔法／なし	毒	87	B

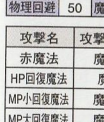
ファインダーA							
レベル	5	STR	11	INT	13		
HP	1225	VIT	35	PIE	31		
MP	96	DEX	5	MND	13		
サイズ	C	AGL	14	LUC	12		
火	半減	水	弱点	アイテム	Jリング		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
赤魔法	魔法／なし	沈黙	50	B
HP回復魔法	魔法／光	-	-	B
MP小回復魔法	魔法／なし	-	-	B
MP大回復魔法	魔法／なし	-	-	B
眼光	魔法／なし	ヒット	98	D
電撃光線	魔法／なし	毒	50	G



ファインダーB							
レベル	5	STR	11	INT	13		
HP	1255	VIT	35	PIE	26		
MP	67	DEX	5	MND	13		
サイズ	C	AGL	14	LUC	12		
火	弱点	水	半減	アイテム	レイピア		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
赤魔法	魔法／なし	沈黙	50	B
HP回復魔法	魔法／光	-	-	B
MP小回復魔法	魔法／なし	-	-	B
MP大回復魔法	魔法／なし	-	-	B
眼光	魔法／なし	ヒット	98	D



ファインダーC							
レベル	5	STR	11	INT	13		
HP	1255	VIT	35	PIE	25		
MP	67	DEX	5	MND	13		
サイズ	C	AGL	14	LUC	12		
火	-	水	-	アイテム	タバール		
風	半減	土	弱点				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
赤魔法	魔法／なし	沈黙	50	B
HP回復魔法	魔法／光	-	-	B
MP小回復魔法	魔法／なし	-	-	B
MP大回復魔法	魔法／なし	-	-	B
眼光	魔法／なし	ヒット	98	D

花嫁ミイラ							
レベル	10	STR	25	INT	16		
HP	1225	VIT	35	PIE	25		
MP	62	DEX	18	MND	15		
サイズ	B	AGL	18	LUC	14		
火	-	水	-	アイテム	リング		
風	弱点	土	半減				
光	-	闇	吸収				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
ポルターガイスト	魔法／なし	沈黙	50	B
サンダー	魔法／なし	沈黙	50	I
金切り声	魔法／風	-	-	D

擬態(エドワード)							
レベル	10	STR	16	INT	8		
HP	961	VIT	31	PIE	12		
MP	14	DEX	17	MND	10		
サイズ	B	AGL	18	LUC	15		
火	-	水	-	アイテム	ハイポーション		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	-	-	B

擬態(クーデルカ)							
レベル	10	STR	6	INT	14		
HP	784	VIT	28	PIE	21		
MP	44	DEX	7	MND	16		
サイズ	B	AGL	17	LUC	14		
火	-	水	-	アイテム	聖像のイヤリング		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
リミットショック	魔法／水	-	-	A

擬態(ジェームズ)							
レベル	10	STR	12	INT	15		
HP	841	VIT	29	PIE	20		
MP	40	DEX	11	MND	15		
サイズ	B	AGL	21	LUC	14		
火	-	水	-	アイテム	万能薬		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
ヒーリング	魔法／光	-	-	A
ストロングアート	魔法／土	-	-	A
リミットショック	魔法／水	-	-	A
ブラックホール	魔法／風	-	-	A

貴族の霊A							
レベル	10	STR	21	INT	15		
HP	1225	VIT	35	PIE	21		
MP	44	DEX	18	MND	16		
サイズ	B	AGL	19	LUC	19		
火	-	水	-	アイテム	ライフル		
風	-	土	-				
光	吸収	闇	-				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
突き刺し	物理／なし	-	-	B
STRフォース	魔法／なし	-	-	C
サンダー	魔法／風	ヒット	50	D

双子の姉妹							
レベル	15	STR	19	INT	21		
HP	2401	VIT	49	PIE	38		
MP	144	DEX	19	MND	21		
サイズ	C	AGL	31	LUC	10		
火	無効	水	無効	アイテム			
風	無効	土	無効				
光	無効	闇	無効				
物理回避	50	魔法回避	50				

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
ヒーリング	魔法／光	-	-	A
SRTダウン	魔法／なし	-	-	A
リミットショック	魔法／水	-	-	A
ストロングアート	魔法／土	-	-	A
リフレクション	魔法／なし	反射	100	A

マッドフライ					
レベル	17	STR	20	INT	17
HP	3025	VIT	55	PIE	41
MP	168	DEX	18	MND	17
サイズ	C	AGL	29	LUC	20
火	-	水	-	アイテム	聖像のリング
風	無効	土	弱点		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
蹴り	物理／なし	毒／ヒット	50	B
4連蹴り	物理／なし	-	50	B
赤光線	魔法／なし	沈黙	50	I
青光線	魔法／なし	-	-	D

ダークヤング					
レベル	20	STR	28	INT	20
HP	2916	VIT	54	PIE	50
MP	250	DEX	20	MND	20
サイズ	B	AGL	30	LUC	20
火	-	水	-	アイテム	イビルボーン
風	弱点	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
蹴り	物理／なし	麻痺/ノックバック	50	B
2連蹴り	物理／なし	-	50	B
触手	物理／なし	毒	50	B
2連触手	物理／なし	-	50	B
サンダー	魔法／なし	沈黙	50	G

エイリアス					
レベル	20	STR	21	INT	28
HP	2116	VIT	46	PIE	29
MP	84	DEX	16	MND	27
サイズ	B	AGL	27	LUC	18
火	-	水	-	アイテム	赤いカギ
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	30	魔法回避	30		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
3連射撃	物理／なし	-	-	B

木箱					
レベル	20	STR	0	INT	0
HP	1296	VIT	36	PIE	0
MP	-	DEX	0	MND	0
サイズ	B	AGL	10	LUC	36
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢／樽
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
-	-	-	-	-

樽					
レベル	20	STR	-	INT	-
HP	1296	VIT	36	PIE	0
MP	-	DEX	-	MND	-
サイズ	A	AGL	10	LUC	36
火	-	水	-	アイテム	茶色のガラス片
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
-	-	-	-	-

キマイラ					
レベル	25	STR	46	INT	22
HP	4225	VIT	65	PIE	46
MP	211	DEX	25	MND	22
サイズ	B	AGL	44	LUC	20
火	無効	水	弱点	アイテム	聖像のクラウン
風	半減	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
山羊頭突き	物理／火	麻痺	50	B
蛇噛みつき	物理／水	ヒット	50	B
蛇毒液	魔法／なし	毒	50	B
山羊火球	魔法／なし	沈黙	50	B
獅子咆吼	魔法／なし	ヒット	100	G

ガーゴイル(ディスク2)					
レベル	30	STR	32	INT	33
HP	8836	VIT	94	PIE	88
MP	774	DEX	35	MND	34
サイズ	C	AGL	1	LUC	1
火	無効	水	無効	アイテム	STRアイドル／VITアイドル／AGLアイドル／DEXアイドル／PIEアイドル／MNDアイドル／INTアイドル／LUCアイドル
風	無効	土	無効		
光	無効	闇	無効		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
蹴り	物理／なし	-	-	B
尻尾刺し	物理／なし	-	-	B
竜巻	魔法／なし	麻痺/沈黙/ヒット	70	B

ガグ					
レベル	25	STR	25	INT	32
HP	5329	VIT	73	PIE	62
MP	384	DEX	22	MND	32
サイズ	B	AGL	30	LUC	20
火	-	水	-	アイテム	ショットガンRD
風	弱点	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

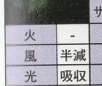
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B
体当り	物理／なし	ヒット	50	B
ロボコン殴り	物理／なし	ヒット	50	H
岩投げ	物理／なし	-	-	C

ガーゴイル(ディスク3以降)					
レベル	60	STR	115	INT	69
HP	31684	VIT	178	PIE	129
MP	1664	DEX	56	MND	56
サイズ	C	AGL	77	LUC	28
火	-	水	-	アイテム	STRアイドル／VITアイドル／AGLアイドル／DEXアイドル／PIEアイドル／MNDアイドル／INTアイドル／LUCアイドル
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	-	-	B
尻尾刺し	物理／なし	-	-	B
竜巻	魔法／なし	麻痺/沈黙/ヒット	70	B

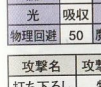
椅子の悪霊B					
レベル	30	STR	43	INT	8
HP	5776	VIT	76	PIE	23
MP	52	DEX	25	MND	8
サイズ	C	AGL	25	LUC	12
火	半減	水	弱点	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	沈黙	50	B



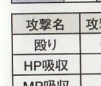
本棚の悪霊B					
レベル	30	STR	43	INT	8
HP	5776	VIT	76	PIE	23
MP	52	DEX	25	MND	8
サイズ	B	AGL	25	LUC	12
火	-	水	-	アイテム	パン／チーズ／ドライフーズ／ポーション／ハイポーション／ロマの実／リステル／ハイリステル／毒消し／万能薬／ウィスキー／ピストルの弾／ライフルの弾／ショットガンの弾／ボウガンの矢
風	半減	土	弱点		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
体当り	物理／なし	毒	50	B



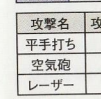
シャルロッテの憎悪					
レベル	30	STR	58	INT	19
HP	4761	VIT	69	PIE	54
MP	291	DEX	25	MND	19
サイズ	B	AGL	49	LUC	25
火	無効	水	弱点	アイテム	スタブローチ
風	-	土	半減		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
打ち下ろし	物理／なし	沈黙	50	B
吐き出し	魔法／なし	毒	50	B



生け贄の羊					
レベル	35	STR	52	INT	29
HP	9216	VIT	96	PIE	65
MP	422	DEX	28	MND	29
サイズ	B	AGL	48	LUC	24
火	弱点	水	無効	アイテム	オートピストル
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
殴り	物理／なし	毒	50	B
HP吸収	魔法／なし	-	-	B
MP吸収	魔法／なし	-	50	B
電撃魔法	魔法／なし	沈黙	-	B



神の使い					
レベル	40	STR	69	INT	26
HP	8281	VIT	91	PIE	59
MP	348	DEX	30	MND	26
サイズ	C	AGL	49	LUC	30
火	-	水	-	アイテム	Xボウ
風	無効	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

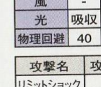
攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
平手打ち	物理／なし	麻痺	50	B
空気砲	魔法／なし	沈黙	50	B
レーザー	魔法／なし	麻痺	50	J

触手A					
レベル	40	STR	57	INT	29
HP	5329	VIT	73	PIE	47
MP	220	DEX	30	MND	22
サイズ	B	AGL	41	LUC	30
火	-	水	-	アイテム	STRアイドル／VITアイドル／AGLアイドル／DEXアイドル／PIEアイドル／MNDアイドル／INTアイドル／LUCアイドル
風	-	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
横なぎ	物理／なし	毒	50	B
上下打ち突き	物理／なし	-	50	B
真空波	魔法／なし	-	-	B

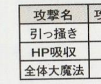
触手B					
レベル	45	STR	81	INT	32
HP	10201	VIT	101	PIE	64
MP	409	DEX	28	MND	24
サイズ	B	AGL	52	LUC	33
火	-	水	-	アイテム	STRアイドル／VITアイドル／AGLアイドル／DEXアイドル／PIEアイドル／MNDアイドル／INTアイドル／LUCアイドル
風	-	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
横なぎ	物理／なし	毒	50	B
上下打ち突き	物理／なし	-	50	B
真空波	魔法／なし	-	-	B



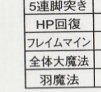
黒猫					
レベル	45	STR	23	INT	37
HP	2209	VIT	47	PIE	49
MP	240	DEX	28	MND	36
サイズ	A	AGL	28	LUC	30
火	-	水	-	アイテム	ペンダント
風	-	土	-		
光	吸収	闇	無効		
物理回避	40	魔法回避	55		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
リミットショック	魔法／水	-	-	A
ブラックホール	魔法／風	-	-	A
ヒーリング	魔法／光	-	-	A



エレイン中間形態					
レベル	45	STR	93	INT	33
HP	11881	VIT	109	PIE	66
MP	435	DEX	33	MND	40
サイズ	B	AGL	72	LUC	19
火	-	水	半減	アイテム	
風	-	土	無効		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
引っ掻き	物理／なし	毒	50	B
HP吸収	魔法／なし	-	-	B
全体大魔法	魔法／なし	毒	50	G



エレイン最終形態					
レベル	50	STR	101	INT	60
HP	22801	VIT	151	PIE	101
MP	1020	DEX	40	MND	50
サイズ	B	AGL	80	LUC	25
火	-	水	-	アイテム	
風	-	土	-		
光	吸収	闇	-		
物理回避	50	魔法回避	50		

攻撃名	攻撃種類と属性	追加効果	追加効果成功率	攻撃範囲
脚突き	物理／なし	毒	50	B
5連脚突き	物理／なし	毒	50	B
HP回復	魔法／光	-	-	B
フレイムマイン	魔法／火	-	-	A
全体大魔法	魔法／なし	-	-	G
羽魔法	魔法／なし	-	-	B

クーデルカ公式パーフェクトガイド

2000年１月7日　初版発行
2000年11月2日　第二版発行

発行人　浜村弘一
編集人　野田　稔
編集長　坂本武郎
副編集長　澄田雅範
業務部　高橋敦子
印刷　凸版印刷株式会社
発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
電話 03-5433-7850（営業部）

構成・執筆　高森健一
デザイン　藤原龍太郎／石田千佳（HONEY-BEANS）
カバーCG製作　渡辺伸次（有限会社ディースリーディー）
写真撮影　小森大輔（Studio Atom）
デザイン監修　山田康幸（ファミ通書籍編集部）
デザイン協力　岩永尚史（ファミ通書籍編集部）
編集　川本ひろし（ファミ通書籍編集部）
協力　辰田　元（株式会社サクノス）
中村昭夫（株式会社SNK）

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムも含む）、株式会社エンターブレインからの文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承くださいませ。

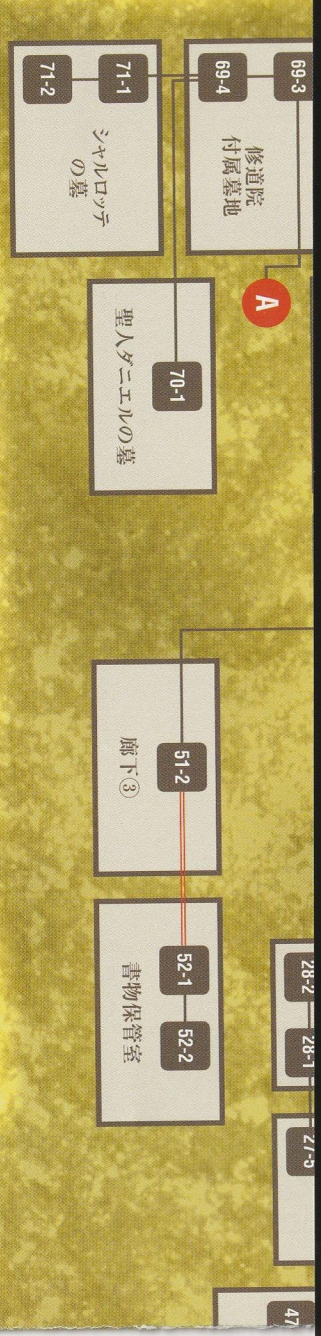
©SACNOTH / SNK 1999
©2000 ENTERBRAIN,INC.

“PlayStation”ロゴ及び“PlayStation”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
“クーデルカ”は、株式会社サクノス及び株式会社SNKの登録商標です。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7577-0246-9
●1191092

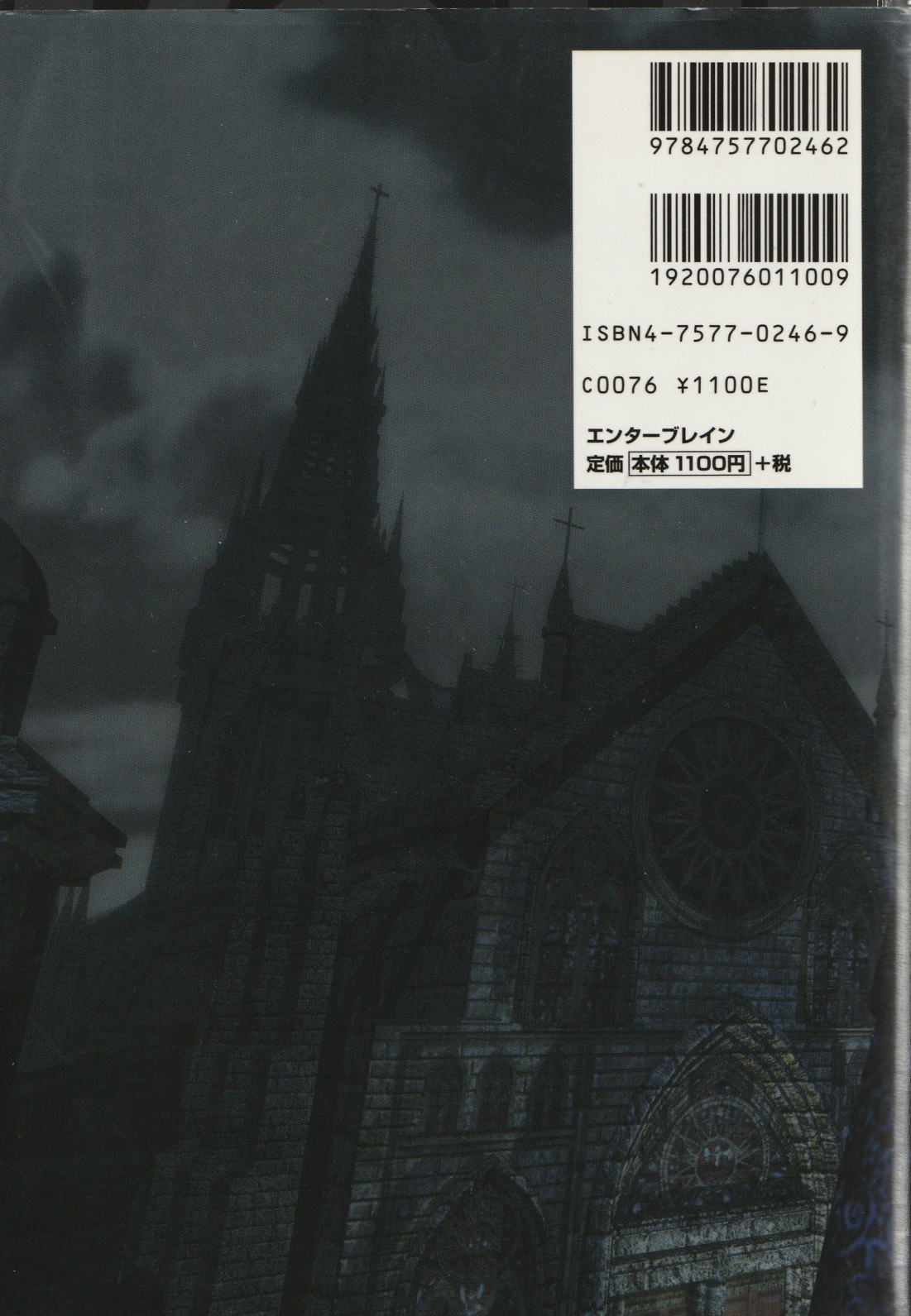
Printed in JAPAN



◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド ……1400円
SDガンダム ジージェネレーション ゼロ コンプリートガイド ……1500円
ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド ……1200円
エターナルリング 公式ガイドブック ……1200円
俺の屍を超えてゆけ 公式指南書-ソノ血、絶ヤサヌ為ニ- ……1400円
カードヒーローキワメるぜ!! ガイドブック ……850円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜コンプリートガイド …1400円
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… コンプリートガイド 1000円
クラッシュ・バンディクー3 てくてくワールドツアーガイド ……950円
グランツーリスモ2公式ガイドブック ザ・ベスト・ナビゲーター ……1500円
グランディアⅡ オフィシャルガイドブック ……1200円
建設重機喧嘩バトル ぶちギレ金剛!!公式ガイドブック ……1100円
サクラ大戦公式ガイド 戦闘篇＜改訂版＞ ……1200円
サクラ大戦公式ガイド 恋愛篇＜改定版＞ ……1200円
さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち　コンプリートガイド ……1200円
サルゲッチュ公式ガイド かんぺきゲットぶっく ……1100円
シェンムー 一章 横須賀ワールドガイダンス ……1500円
スーパーロボット大戦α コンプリートガイド ……1400円
スキャンダル オフィシャル ガイドブック ……1100円
ストリートファイターⅢサードストライクファイトフォーザフューチャー公式ガイドブック 1400円
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて ……1100円
ダービースタリオン99全書 ……1500円
ダビつく ダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック ……1400円
ディノクライシス 公式ガイドブック ……1200円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック ……1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック ……1200円
デビルサマナーソウルハッカーズのすべて Revision ……1400円
電車でGO! プロフェッショナル仕様公式ガイドブック ……1600円
トゥハート 公式ガイドブック -The Essence of To Heart- ……1200円
バイオハザード コード:ベロニカ公式ガイドブック ……1200円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 完全征服編 …1300円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 脱出遂行編 …1100円
ファイアーエムブレムトラキア776パーフェクトガイドブック ……1300円
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの 公式ガイドブック悟之書 …1300円
ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの 公式設定資料集 ……1400円
ブレス オブ ファイヤⅣ うつろわざるもの 公式ガイドブック導之書 …900円
プロ野球チームをつくろう! コンプリートガイド 完全解明編 ……1300円
ベイグラントストーリー 完全ガイドブック ……1200円
ペルソナ2 罪 公式Masters Guide ……1300円
ペルソナ2 罪 公式ガイドブック完全版 ……1300円
ペルソナ倶楽部2 Innocent Sin World ……1300円
ぼくのなつやすみ 公式ガイドブック 空が高かったあの頃 ……950円
ポケットモンスター金・銀 ワールド大百科 ……680円
ポケットモンスター金・銀 ポケモン大全集 ……950円
ポポロクロイス物語Ⅱ 公式ガイドブック ……1100円
マーヴルvs.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ 公式ガイドブック …950円
マリーのアトリエGB&エリーのアトリエGB 公式ガイドブック ……1000円
みんなのゴルフ2 公式ラウンドガイド ……1300円
メタルギアソリッド コンプリートガイド ……1200円
ランナバウト2 公式ガイドブック ……1200円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック ……1000円
レジェント オブ ドラグーン 公式ガイドブック ……1300円
ワイルドアームズ 2ndイグニッション コンプリートガイド ……1300円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。



9784757702462

1920076011009

ISBN4-7577-0246-9

C0076 ¥1100E

エンターブレイン

定価 本体 1100円 +税